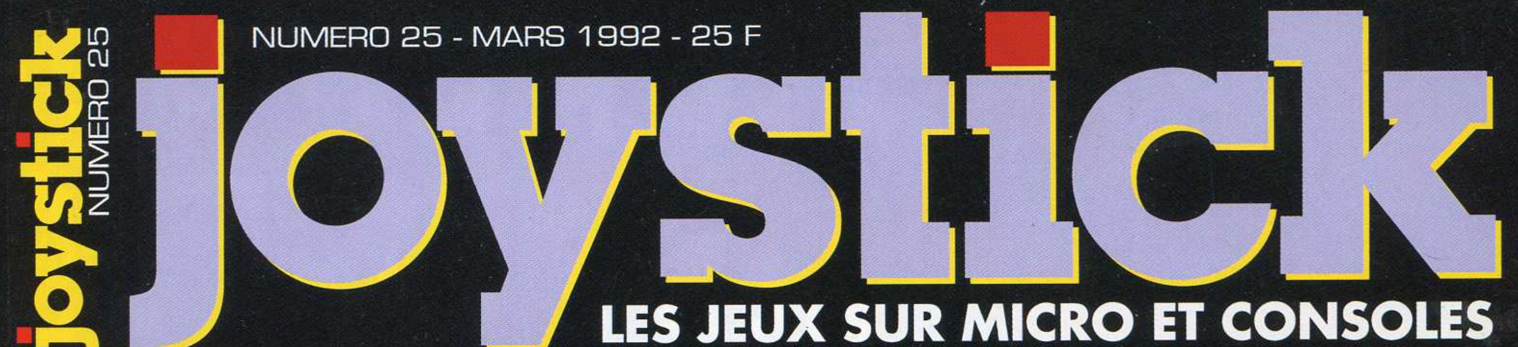




SCOOP! TOUT SUR L'AMIGA 600



LES MEILLEURS JEUX DU MOIS:

STAR TREK
BLACK CRYPT
SHADOWLANDS
ASTERIX
CHIP'N DALE

58 PAGES DE NEWS

EXCLUSIF !

DEREK, envoyé spécial, chez : US GOLD • THALAMUS • OCEAN • ON LINE • IMPRESSIONS • TEAM 17 • ZEPPELIN • IDEA • SOFTWARE BUSINESS • ELECTRONIC ZOO • GRAFTGOLD • GREMLIN • GONZO GAMES • STARBYTE • SENSIBLE SOFTWARE

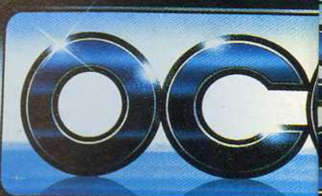
T 2788 - 9225 - 25,00 F

N° 25 • MARS 1992 • 25 F • BELGIQUE : 183 FB • SUISSE : 7,50 FS • LUXEMBOURG : 180 FL • ISSN 0994 - 455

2 JEUX 3D D'EX
LES AUTEURS

EPIC

UNE LÉGENDE EST NÉE. AUX COMMANDES DU CHASSEUR INTER GALACTIQUE le plus puissant et le plus RAPIDE de la galaxie, VOUS ALLEZ REMPLIR DES MISSIONS PÉRILLEUSES. DES MISSIONS QUE seul un pilote de votre calibre POURRA MENER à bien. PARTEZ à la conquête de l'espace. EPIC UTILISE la Technologie 3D polygones surfaces pleines, LA PLUS POUSSÉE DU MOMENT. La vitesse des graphismes 3D ainsi que leurs détails PERMETTENT une jouabilité INCOMPARABLE! EPIC - La Légende des jeux 3D.



ATARI ST AMIGA

OCEAN SOFTWARE LTD . 25 B
TEL: 4766332



ROBOCOP™ 3

ROBOCOP 3 est la meilleure adaption de film jamais réalisée! A L'AIDE D'UNE TECHNOLOGIE 3D EXCEPTIONELLE, ROBOCOP 3 VOUS TRANSPORTE AU COEUR D'UN VERITABLE FILM INTERACTIF! Le jeu comprend: LA POURSUITE EN VOITURE, LES COMBATS AVEC LES ROBOTS NINJAS, LE SURVOL DE LA VILLE EN JETPACK et beaucoup d'autres séquences... ROBOCOP 3: LA NOUVELLE REFERENCE DES JEUX 3D.

SUPERMART

ean®

IBM PC & COMPATIBLES

ARD BERTHIER . 75017 PARIS
42279573

courrier des lecteurs

(où y a que les lecteurs qui causent, pour une fois).

■ Qui répond aux lettres dans le courrier des lecteurs? Que faites-vous des previews que vous envoient les éditeurs? Pourriez-vous mettre plus de courrier? *O. Torillec, Ternay*

■ Un magazine avec aussi peu de courrier est ridicule. Je me rappelle le bon temps où l'on s'éclatait à lire le courrier des lecteurs, mais depuis le n°18, plus rien! Pourquoi la Super Nintendo ralentit-elle malgré les scrollings et les sprites en hard? *T. Béthune, Savigny sur Orge*

■ On m'a appris que sur PC, on allait sortir une nouvelle carte: la TGA, qui gère 16 millions de couleurs. Est-ce vrai ou est-ce des bobards? Pourquoi testez-vous plus de jeux consoles que de jeux micro? *S. Kocet, le Tignet.*

■ Faut-il connaître l'anglais pour jouer à Wing Commander II, Might and Maic 3, Cadaver, Elvira 2? Pourriez-vous m'indiquer quelques bons logiciels de dessin et d'animation? *N. Coussenacq, Valentigney*

■ Pourquoi avez-vous supprimé Jeux...Crack dans Consoles News? *JC. Bouzy, Clamart*

■ Quelle formation faut-il faire pour exercer votre métier? Entre la Super Famicom et l'Amiga, laquelle est la meilleure? A quand le prochain hors-série? *C. Guigue, Lyon*

■ Comment recevoir "La Bible des Pokes" dont vous parlez dans le courrier? *S. Chauvin, Retiers*

■ Combien coûteront les jeux Super Famicom lors de la vente officielle en France de cette bécane? Avez-vous des renseignements sur Sonic II? *J. Goacolou, Casteljaloux*

■ Ne pourriez-vous pas trouver un moyen (des pochettes, par exemple) pour qu'il y ait des posters dans Joystick? *S. Selon*

■ Est-ce vraiment J'm Destroy qui a écrit la lettre publiée dans le n°23? *May*

■ Peut-on brancher un lecteur de cassettes sur un CPC 6128 Plus? *JC. Raymond, Dunkerque*

■ Est-ce qu'Amstrad fabrique encore des lecteurs de disquettes pour CPC 464 ancienne version? Est-ce qu'Amstrad a fait une interface pour les K7? *C. Boyer, Champeix*

■ Quelles sont les particularités des Amiga 300 et 600, ainsi que le niveau de compatibilité et les dates de sortie? Que vont faire les programmeurs qui travaillaient dans la compagnie de Maxwell? Pourquoi y a-t-il une pénurie de disquettes en ce moment? Ils n'ont qu'à construire une usine à Singapour. *O. Fournier, Bressuire*

■ Pourriez-vous m'aider en m'indiquant la meilleure façon d'écrire un scénario, quel plan suivre? Quel pourcentage des ventes du jeu peut toucher un scénariste? *F. Chaplin, Balaruc les Bains*

■ Est-ce que les jeux suivants sortiront sur ST et quand: Supercars 3, Lotus 3, Indy Aventure 4, Monkey Island 2? Pouvez-vous mettre pour chaque jeu une sorte de label avec le nombre de joueurs, le nombre de tableaux et la difficulté? Pouvez-vous m'indiquer l'adresse de Shaun Southern? *F. Montaron, Garches*

■ Que pensez-vous du jeu Out Run Europa sur CPC 6128? Je sais que vous avez beaucoup de courrier, mais essayez de me répondre. *F. Fromet, Yerres*

■ Vaut-il mieux acheter une CoreGraphx ou une Megadrive? Pourquoi? Est-ce que le CD-Rom de Nec est inférieur au Méga-CD? Est-ce que PC Kid II est inférieur à Sonic? Si vous ne pouvez pas publier ma lettre, répondez-moi. *G. Darsac, Champagney*

■ Pourriez-vous me renseigner avec précision sur la date de parution de Gods sur PC? Pourquoi ne mettez-vous pas de jaquettes de jeux détachables dans Joystick? Merci de me répondre. *A. Pimpaud, Frémainville*

■ Allez-vous faire un méga-dossier sur Indy et la dernière croisade? Sérieusement, pour une fois, comment fait-on pour devenir testeur? *S. Djaffar, Grenoble*

■ Existe-t-il un service Amiga en France, comme le club Nintendo ou Maître Sega? Quel est son numéro de téléphone? Quelle est la différence entre un beat'em up et un beat'em all? J'aimerais qu'on réponde à mes questions. Si vous pouviez me publier, ça serait sympa. *R. Mickaël, Dignac*

■ Ce serait sympa de votre part si vus pouviez mettre une page ou deux où il y aurait vos phots avec votre nom, votre VRAI nom parce que Danboss et Danbiss, par exemple, primo c'est pas à éclater de rire, secundo c'est du genre "Mongolito" alors pouvez-vous faire un effort? *N. Bacquet, Paris*

■ Connaissez-vous le jeu "Gravity Force"? C'est le meilleur jeu jamais paru mais hélas inconnu de beaucoup de personnes. Pour me répondre, arrangez-vous pour trouver une petite place dans les news et y marquer: "Oui, nous connaissons Gravity Force", ou "Non, nous ne connaissons pas Gravity Force" dans un des prochains numéros. *the Wizard*

■ Dois-je changer ma bécane contre une console? Si oui, laquelle? Même si vous ne publiez pas ma lettre, répondez-moi, s'il vous plaît. *R. Carbo, Mozac*

■ Quelles notions précises faut-il posséder pour être testeur? Un testeur gagne-t-il bien sa vie? Est-ce un job principal ou secondaire? Nous aimerions que vous nous répondiez personnellement. *A. Couturier, Drancy*

■ Pourquoi ne mettez-vous pas, de temps en temps, un jeu sur disquette dans votre bouquin? Pourrais-je savoir quand sortira Lemmings II et Sonic sur Amiga? J'espère que vous me publierez. *M. Durand, St Germain des Prés*

■ Dans Shadow of the Beast II, je n'arrive pas à passer la forêt à gauche et le bain d'acide à droite. Si ous vouliez bien m'envoyer un max de renseignements sur ce jeu, je vous en serais éternellement reconnaissant. Je vous en supplie, répondez-moi. Vite. *G. Martin, Varennes Vauzelles*

■ J'aimerais connaître l'adresse de la caserne du seconde classe Destroy. Est-ce que vous pouvez me répondre, please. Je vous supplie à genoux. *Y. Kervadec, Kervignac*

■ Pourquoi mettez-vous des pubs de jeux dont on n'a même pas vu la news, genre Air Support de Psygnosis? Comment est-ce possible que vous fassiez des erreurs (photos mal placées, mauvaise légende, etc)? Ne vérifiez-vous pas le magazine avant la publication? Lisez-vous toutes les lettres? *B. Jaffrezo, Corquefou*

■ Où pouvons-nous trouver ce fameux logiciel nommé "Demo Construction Kit"? Sera-t-il un jour sur Amiga? Si oui, quand? Si vous ne me répondez pas dans la revue, auriez-vous la bonté de me répondre personnellement? *S. Lukasczyk, St Amour*

■ Pourquoi des jeux tels que Magic Pockets n'ont pas un méga-dossier comme Gods ou Toki? Mettez votre réponse dans la rubrique courrier du prochain numéro. *C. Vandekerckhove, Soignies*

■ Je lis dans Joy de janvier, page 30: "le jeu, sans être génial (because ST)...". On vous paye cher pour faire baisser la popularité du ST? Pourquoi ça? Ne répondez pas à côté de la question comme vous savez si bien le faire. *Y. Drouin, Escorde (?)*

■ J'espère que ceux qui étaient contre les consoles ont compris la leçon. SVP, publiez cette lettre. *R. Libert, Belgique*



Sommaire

JOYSTICK n°25
mars 1992

COURRIER	4
NEWS, PREVIEWS	8
MEGA DOSSIER BLUES BROTHERS	191
ABONNEMENT	204
PETITES ANNONCES	206

JEUX CRACK 81

ST	90
PC	103
AMIGA	94
CPC	82
PLAN: BARBARIAN 2 PSYGNOSIS	106

CONSOLES NEWS 111

GAME BOY

BEETLEJUICE	153
NASCAR	151
PRINCE OF PERSIA	147

LYNX

XYBOTS	145

MEGADRIVE

BERLIN WALL	152
BUCK ROGERS	142
JOE MONTANA II	144
RING OF POWER	132
SUPER FANTASY ZONE	140
TOKI	146
TROUBLE SHOOTER	138
WORLD CUP 92	154

MASTER SYSTEM

ASTERIX	118
DARIUS II	136
FLINTSTONES	150

NES

CHIP'N DALE	131
MISSION IMPOSSIBLE	134
STAR WARS	133
MANIAC MANSION	161

NEO GEO

SOCCER BRAWL	130

PC ENGINE

CYBER DODGE	129
EXPLORER MR DON	128
NINJA GAIDEN	127
SUPER WATER BOMB	126

SUPER FAMICOM

JOHN MADDEN	125
PAPER BOY II	124
RAIDEN	123
SOULBLADER	122
SUPER ADVENTURE ISLAND	121
THUNDER SPIRITS	120

TESTS MICRO 163

AMIGA

ALCATRAZ	184
HARLEQUIN	178
PSYBORG	190

CPC

DOUBLE DRAGON III	173
SPACE CRUSADE	174

PC

BLACK CRYPT	163
BUSH BUCK	168
MILLEMIGLIA	166
NORTH POLAR EXPEDITION	188
PAPERBOY 2	176
ROCKETEER	170
SHADOW LANDS	186
STAR TREK	164
THE LAFFER UTILITIES	182

ST

SPACE GUN	172
SUPER SKI 2	180

EDITO

La couverture, ce mois-ci, c'est Dune. Or, on ne parle pas du tout du jeu. On voulait en faire la couverture le mois dernier, en même temps que l'article qui s'y rapportait, mais on a reçu la photo trop tard. Alors bon, comme elle est quand même très belle, on la passe. Ce mois-ci. Bien que sans raison. Dune. Pas d'article. La couv. Beau.

Notre correspondant anglais, Derek Dela Fuente, n'a pas beaucoup de mal à être le meilleur dénicheur de news et de previews du monde, le vrai scoopman hors concours: il est britannique à n'en plus pouvoir, malgré son nom à consonnance ibérique. Ça facilite les rapports avec les éditeurs, quand on parle la même langue. En revanche, il ne parle pas un mot de français. Il trouve Joystick très beau, il est très fier de travailler avec nous, mais il ne comprend rien. Alors voilà: pourriez-vous, lorsque vous nous écrivez, et si ça ne vous dérange pas trop, lui écrire un petit mot en anglais, sur une feuille à part (pour que nous puissions lui envoyer)? Dites-lui ce que vous voulez, et mettez votre adresse si vous voulez une réponse (qui sera forcément en anglais, hein, ne venez pas vous plaindre que c'est pas sous-titré!).

Dans "Foire de Paris", il y a "Foire". Nous aimons bien faire la Foire. Comme en plus, dans "Foire de Paris", il y a "Paris", et qu'on est justement à Paris, on a décidé de participer à la Foire de Paris, qui se tient à Chaville du 29 avril au 10 mai. C'est une blague. C'est pas "Foire de Chaville", c'est "Foire de Paris". C'est donc bien à Paris qu'elle se tiendra. Les dates restent les mêmes. Venez nous voir, on fera la foire. Et apportez un mot pour Derek sur une feuille à part.

SCOOP DERNIERE MINUTE

AMIGA NOUVEAU !

Bien que l'annonce n'ait pas encore été faite officiellement, nos reporters, qui traquent l'information dans le monde entier, viennent d'apprendre que Commodore s'apprêtait à mettre sur le marché l'Amiga 600. Equipé en standard d'une RAM de 1 Mo, cet Amiga sera, comme son prédécesseur, architecturé autour d'un Motorola 68000 16/32 bits cadencé à 8 Mhz (7,09 Mhz pour être tout-à-fait précis). D'une belle couleur crème, l'Amiga 600 dont le design a été repensé, sera beaucoup plus compact et son aspect extérieur rappellera celui de C64 (dernier modèle). En ce qui concerne la connectique, cette machine devrait être pourvue d'une entrée permettant de brancher des ROM externes de type data-card, identiques à celles utilisées sur le CDTV pour sauvegarder des informations (CD 1401 et 1405). Mieux encore, on chuchote (au conditionnel) que des jeux pourraient être développés sur des cartouches de ce type. La machine, proposée en version de base au prix de 3690 F TTC, sera déclinée en plusieurs modèles dont un, très alléchant, équipé d'un disque dur interne de 20 Mo formaté (le 600-20, proposé à 4990 F). Par ailleurs, et ce afin de suivre l'évolution du constructeur, la machine acceptera un émulateur destiné à la rendre compatible avec le CDTV. A ce sujet, Commodore prévoit également de commercialiser une offre CDTV proposant, outre la machine, une télécommande infrarouge, un lecteur de disquettes externe, un clavier (mais c'est presque un micro-ordinateur, dites-moi. Où en est donc le concept "grand public" de départ ?), une data-card, deux titres CDTV (Code de la route, superbe et Mind Run) ainsi que le Starter Kit comprenant 5 titres: Traitement de textes, Fusion Paint, Indiana Jones, Kick-off et F18 Interceptor, le tout pour 6990 F TTC.

Bref, voilà qui devrait conforter la place qu'occupe l'Amiga dans le marché ludique micro 16 bits puisqu'Atari, son concurrent direct qui avait jusqu'à présent habitué la presse à annoncer ses nouveautés 2 ans à l'avance, semble sans voix à l'heure actuelle.

MICROPROSE

Dans la série "Mémoire de masse, Monde Nouveau" c'est Microprose qui s'y colle ce mois-ci avec 4 coffrets CD-ROM pour PC regroupants : Gunship et Midwinter (coffret 1); Rick Dangerous, Savage, 3D Pool, Microprose Soccer (Coffret 2); Red Storm Rising et Carrier Command (Coffret 3); Raillroad Tycoon, M1 Tank Platoon (Coffrets 3 et 4). Dommage, ces jeux sont identiques aux versions micros mais dans l'ensemble, ces compilations contiennent du soft de haute volée, ce qui est déjà ça. N'empèche, les jeux CD tirant véritablement partie des capacités offertes par ce nouveau support, se font encore tirer l'oreille.





UN REVENANT

Lord Clive Sinclair, qui est quand même l'un des facteurs du boom de l'informatique personnel dans les années 80, et qui s'était déjà mangé une veste avec la C5, une voiture à pédale, récidive avec un vélo électrique, dont on ne sait pas encore grand-chose, malheureusement. On aurait bien aimé rigoler avec ça.



TELEX

• Il s'est vendu 300.000 exemplaires de Lemmings à travers le monde, sur micros seulement.

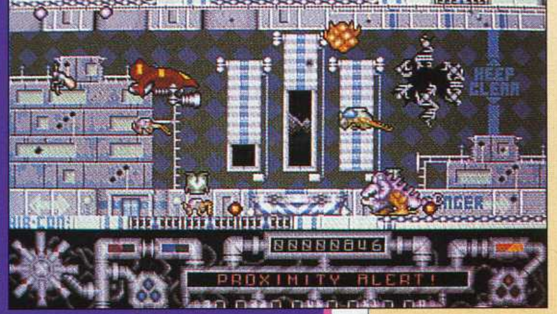
FORUM

Le Club Megaland organise, le 28 mars, le Forum du Club Megaland, au nouveau forum des Halles, niveau -3, porte du jour, Grande Galerie, et c'est à Paris dans le premier arrondissement. On y trouvera des ateliers en libre-service (bureautique, graphisme, musique, loisirs, éducation et télématique) ainsi que des exposants. Entrée: 20 francs, pas cher.



MONDE HOSTILE





Hostile Breed, de chez Palace, va lancer prochainement un nouveau défi aux rois de la manette, aux malades de l'arcade, aux dingues de Shoot'm Up sans répit. Sur Amiga, ce jeu disposera de décors extrêmement beaux avec scrolling bi-directionnel et nécessitera une stratégie sans faille de la part du joueur.



A MON SIGNAL, TOUT LE MONDE CHANGE DE PARTENAIRE

Millenium, qui était jusqu'à présent distribué en Europe par US Gold, sera désormais distribué partout par Electronic Arts. Je me permets une once d'explication: il faut bien distinguer les éditeurs, les distributeurs et les éditeurs-distributeurs. Par exemple, Millenium est un éditeur, c'est-à-dire qu'il engage et paye des auteurs, qu'il fabrique des boîtiers, qu'il duplique des disquettes, et qu'il livre le tout à un distributeur. Celui-ci se charge de gérer les stocks, d'envoyer des camions un peu partout pour livrer les jeux aux magasins, se charge (mais pas toujours) de la publicité, etc. Le distributeur-éditeur, comme c'est le cas d'Electronic Arts, ou de Loriciel en France, fait les deux: non seulement il édite ses propres produits, mais il se charge aussi de la commercialisation des produits des autres. Résultat des courses: Kid Gloves 2 ne sera pas distribué par US Gold, mais par Electronic Arts. Remarquez, ça ne change pas grand-chose pour nous.

DES JEUX !

Code Masters prépare sur Amiga The Quest of Agravain, l'histoire d'un type pas si aggravé que ça d'ailleurs, qui doit se balader dans de superbes tableaux afin de retrouver de superbes trucs. C'est heroïc Fantasy ET arcade, ce qui n'est pas courant. Toujours beau, mais sur ST et AMIGA cette fois, Dizzy, le grand classique de l'aventure-arcade arrive. Ce jeu qui bénéficie de graphismes mignons, comporte 5 épisodes regroupés pour la première fois dans le même pack. Histoire de continuer avec Dizzy, mais cette fois-ci en arcade, on nous annonce également Bubble Dizzy, toujours sur Amiga-ST. Enfin Hoversprint, course de voitures ultra-rapides (la course et les voitures) va proposer sur Amiga-ST une vingtaine de circuits et un menu 2D et 3D permettant de choisir son véhicule. Super, des jeux pour ST, enfin!

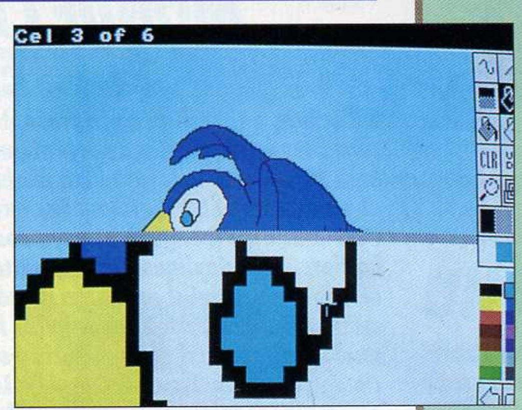






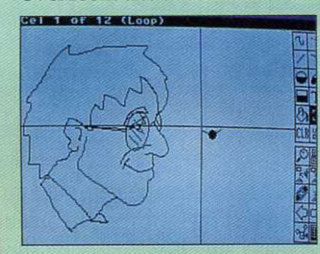
LES JO : ON N'A PAS FINI D'EN BAVER

US Gold vient d'acquérir les droits d'exploitation des Jeux Olympiques pour toutes les machines, micros et consoles confondus. Mais pour l'instant, il ne semble pas prévu d'autres versions que sur Sega, prévues en juin.



CA CARTOON !

Le Disney Animation Studio est, comme son nom l'indique, un programme pour PC destiné à créer ses propres animations. Articulé autour d'un utilitaire de dessins, ce logiciel dispose de nombreux gadgets, permettant, comme lorsqu'on dessine sur cellophane, de copier plusieurs fois un dessin en changeant à chaque fois (à la main) un détail. De plus, une page conçue comme un synopsis de film permet d'articuler les séquences entre elles. On peut aussi insérer des sons. A noter que ce logiciel est compatible avec différents formats de dessins (PCX, GIF, PIC, ETC, euh pardon, etc.) et qu'il supporte plusieurs types de cartes (EGA, CGA, VGA, MCGA) ainsi que la toute nouvelle norme américaine TGA, peu courante encore, mais dont les capacités qui se situent entre le VGA et le SVGA sont très alléchantes.



UNE BOITE QUI POND DES JEUX, RIEN À VOIR AVEC LES ANIMAUX ? VOUS VOUS FOUTEZ DU MONDE ?!

Y.

PIRATAGE EN HAUSSE

Une boite anglaise, SPA (rien à voir avec les animaux) vient de révéler que le piratage a été un manque à gagner de 26 milliards de francs (pas des centimes en chocolat, des vrais francs en béton) pour les éditeurs cette année en Europe, soit 6 milliards de plus qu'il y a deux ans. Forcément, si on filait 26 milliards à un éditeur, là maintenant tout de suite, il pourrait pondre un sacré bon jeu, c'est moi qui vous le dit.

TELEX

• Spectrum Holobyte a signé des accords avec Paramount: on verra bientôt le jeu "Star Trek: The next generation" sur consoles...

GESTION DE CLUB DE FOOT

Thalamus vient d'acquérir la licence d'exploitation d'Arsenal FC, qui est en Angleterre un peu l'équivalent de nos "verts" stéphanois: une équipe qui a très bien marché dans le passé, mais qui a été un peu oubliée depuis. Du coup, sortira bientôt le Nième jeu de gestion d'un club de foot de l'année. Ça commence à bien faire, là. Si on passait à un autre genre de jeu, maintenant? Hein? Disons, quelque chose de nouveau, pour changer?



MIRRORSOFT: FIN DU SUSPENSE

Résumé de la situation en deux mots: Mirrorsoft était filiale du groupe Maxwell, Maxwell est mort récemment, Mirrorsoft se retrouve dans une situation précaire, fin des épisodes précédents. Aujourd'hui, dénouement: Mirrorsoft est racheté par Acclaim, qui est l'éditeur (voir dans l'article "A mon signal..." la différence qu'il y a entre un distributeur et un éditeur), notamment, des Simpsons. Le contrat est fort intéressant: tout a été racheté, des projets en cours jusqu'aux stocks, sauf les dettes. Voilà qui va donner un coup de fouet à Acclaim. On continue dans la même veine: Holobyte était distribué par Mirrorsoft, bla bla, sera maintenant distribué en Europe par MicroProse, et ça inclut Falcon 3.0.



REALITE VIRTUELLE MAIS COMMERCIALE

Bullet-Proof Software, les auteurs de la version Game Boy de Tetris, vont bientôt présenter ce qu'ils appellent "le premier jeu en réalité virtuelle sur console". En fait de réalité virtuelle, on verra simplement le jeu comme si on était à la place du personnage, par ses yeux, c'est-à-dire en caméra subjective, tout bêtement. Eh, oh, la réalité virtuelle, c'est quand même un peu plus que ça! Sinon, tous les simulateurs de vol sans exception sont en réalité virtuelle, puisqu'on est à la place du pilote!

ALLIANCES

Les alliances, en matière de jeux vidéo, sont souvent fondamentales pour l'expansion d'une boîte. Sony s'est récemment allié à Apple pour travailler sur un projet de console portable; cette fois-ci, c'est JVC qui s'apprête à sortir, au Japon seulement pour l'instant, une machine totalement compatible avec la Megadrive-CD-Rom. Le but avoué: la vendre dans d'autres secteurs que le marché du jeu, c'est-à-dire notamment dans les boutiques de hi-fi traditionnelle.

PLUS PRES DU MICRO

'ep ! Depuis le 8 février, les fanas de jeux micro-informatiques abitant Paris et sa périphérie (80 km) ont rendez-vous chaque samedi ntre 16 et 18 heures sur Radio Ici & Maintenant, 93.1 FM avec Micro-Onde, une émission qui leur est consacrée (aux fanas et aux jeux sur nicro). Foi de Moulinex, cette radio pour laquelle on aurait pu inventer e terme créativité est ma préférée, et comme Stéphane et Laurent, les nimateurs de Micro-Onde, sont de joyeux drilles, attendez-vous à lécouvrir une émission qui décoiffe, bien qu'il ne faille pas confondre êche-cheveux et Micro-Onde. Et pendant qu'on y est, passez donc le amedi après-midi dans votre petite chambre de bonne toute crade, vec des rideaux violets et un portrait du grand Lama au mur, et coutez aussi "A tout Casser", consacré à la micro professionnelle, ntre 14 et 16 heures, sur la même fréquence. Au moins, pendant ce emps-là, vous n'irez pas zoner dans le tromé pour y faire des tags. Pour ceux qui prennent l'émission en cours, je reprends : Micro-Onde, ous les samedis de 16 à 18 heures depuis le 8 février sur Radio Ici & Maintenant 93.1 FM. Voilà.



BATAILLE

Galoob est la firme qui a commercialisé aux Etats-Unis un petit engin créé par Code Masters, qui permet d'avoir des vies infinies sur la plupart des jeux sur NES. Il y a eu un procès entre elle et Nintendo, et ce dernier a perdu. Du coup, Galoob a décidé de vendre ce produit en Europe à partir du mois prochain. Il existe même une version pour Megadrive; mais là, au lieu de faire un procès, Sega a agréé le produit. Donc, de Sega et Nintendo, il y en a un qui a raison et un qui a tort. Lequel? A vous de choisir.

ASTERIX

Afin de résister toujours et encore à l'envahisseur romain, le mieux est encore d'apprendre l'anglais. C'est ce que vous propose Astérix & Son, deux CD pour Macintosh, distribué par Euro-CD. Contenant, en tout, une heure de texte parlé et plus de 400 images couleur, chaque disque équivaut à 15 heures d'étude. Présenté comme une BD interactive, le logiciel permet d'accéder à tout instant à la traduction des bulles de texte et plusieurs modes. L'expression "exemple parlant" prend ici tout son sens puisqu'en associant image, texte et langage parlés, ces CD permettent d'apprendre l'anglais dans les meilleures conditions possibles. Aow! je dis ces ROM CD sont réellement intéressant, n'est-il pas ?

LIKE VIRGIN

Dans la série "Mémoire de masse, monde nouveau : Le retour de la revanche du fils II", Virgin Games annonce la sortie d'anciens Hits sur CD-ROM PC. On nous promet que ces jeux tireront partie des possibilités du Multimédia, ce qui veut dire en clair, qu'ils devraient comporter des améliorations par rapport aux jeux d'origine sortis sur disquettes. Au menu, rien que des merveilles : Wonderland (merveille, donc), Zork Trilogy, Infocom 4, Supremacy, Magnetic Scroll Collection (waow! The Pawn, Guild of Thieves, Fish et compagnie!) et Space Shuttle vendu avec une encyclopédie de l'espace. Si ces logiciels sont aussi impressionnants que North Polar Expedition, on va en prendre plein les yeux et les oreilles d'ici un ou deux numéros (en langage jeux, ça veut dire 1 ou 2 mois). Par ailleurs (ou "de plus", si l'on considère que le CDTV a un rapport avec la micro), Virgin annonce de nombeux titres sur le machin, euh, la machine de Commodore, à commencer par Spirit of Excalibur, Jeu de Rôle Arthurien et Musicolor qui permet d'apprendre la musique en utilisant les couleurs. Si vous ne connaissez pas les couleurs, on ne peut rien pour vous.



SUPER MARIO SUR MICROS

Nintendo vient de concéder les droits d'exploitation du personnage de Mario Bros à Mindscape. Seule petite restriction: interdit d'en faire un jeu! Du coup, Mindscape va faire une série d'éducatifs sur PC: Mario apprend les maths, Mario apprend la géo, Mario se cogne des dictées, Mario se mange un zéro en histoire, Mario est en retenue pour un mois, Mario redouble pour la troisième fois... Sérieusement, le premier programme sera un didacticiel de géo, nommé "Mario is missing". Pas de traduction française prévue pour l'instant.

TELEX

•• Virgin Games a l'intention de monter une filiale en France d'ici la fin de l'année.

• Ubi Soft a fait poser des affiches ("Ubi Soft et LucasFilm vous font leur cinéma") dans 1000 cafés parisiens, au dessus des flippers, pendant la première semaine de février.

ALCATRAZ

Au cœur de la nuit, l'île d'Alcatraz semble déserte et pourtant... C'est là que Miguel Tardiez, chef du cartel de la drogue, a trouvé refuge avec ses hommes... Au-delà de la peur, vous accomplirez votre mission mais, en cas de problème, ne comptez sur personne...



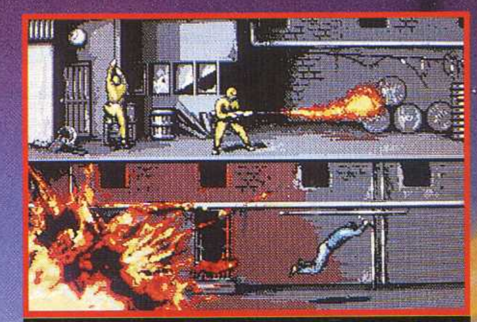
L'Etat-Major vous donne ses dernières instructions.



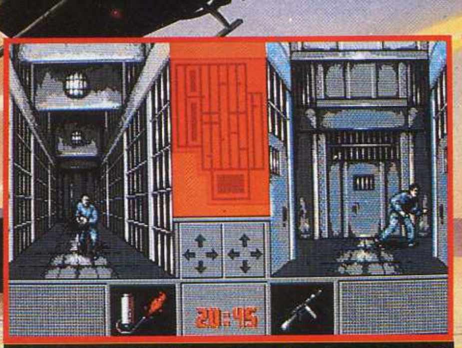
Fist et Birdy, prêts pour la mission !



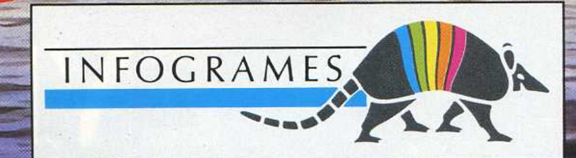
Votre objectif: débusquer les malfaiteurs !



Soyez à l'affût du moindre bruit suspect, déjouez les pièges et repérez les caches !



Attention ! les gardes peuvent vous surprendre !



POUR:
ATARI ST/STE - AMIGA - PC & COMPATIBLES

INFOGRAMES - 84, RUE DU 1er MARS 1943 - 69628 VILLEURBANNE CEDEX - FRANCE - TEL. 78 03 18 46



GAME BOY COULEUR

Cette fois-ci, non seulement c'est sûr, mais en plus on connaît la date: une version couleur de la Game Boy sortira au Japon cet été. Les avantages: elle devrait consommer moins que la concurrente visée, à savoir la Game Gear de Sega; de plus, elle serait compatible avec les cartouches de la Game Boy monochrome, ce qui est inattendu de la part de Nintendo, puisque la Super Famicom (Super Nintendo, Super NES, etc) n'est pas compatible avec la NES. Les inconvénients: si ça sort cet été au Japon, il n'est pas du tout certain qu'on puisse la voir débarquer en Europe avant 1993. Encore un petit avantage pour contrebalancer cette mauvaise nouvelle: le prix sera probablement à peine supérieur à celui du modèle monochrome. Vu d'ici, j'ai un peu l'impression que Nintendo et Sega, c'est comme IBM et Apple: un grand gros constructeur lent et lourd, qui ne cherche qu'à maintenir sa suprématie, et un petit constructeur frondeur qui apporte les idées et les innovations...

MEDIAGENIC: FIN DU SUSPENSE

Le procès qui opposait Mediagenic à Nintendo, notamment à propos de rupture de copyright, vient de trouver sa solution. Mediagenic était une compagnie qui abritait Activision, entre autres, et qui avait, entre les dettes et les procès, quelques 16 millions de dollars de débit. Activision a été racheté par The Disc Company, qui a offert 80% des parts aux différents débiteurs. Du coup, on oublie les procès et les dettes. Bon, ben voilà, il suffisait de s'expliquer, vous voyez bien que tout finit par s'arranger!

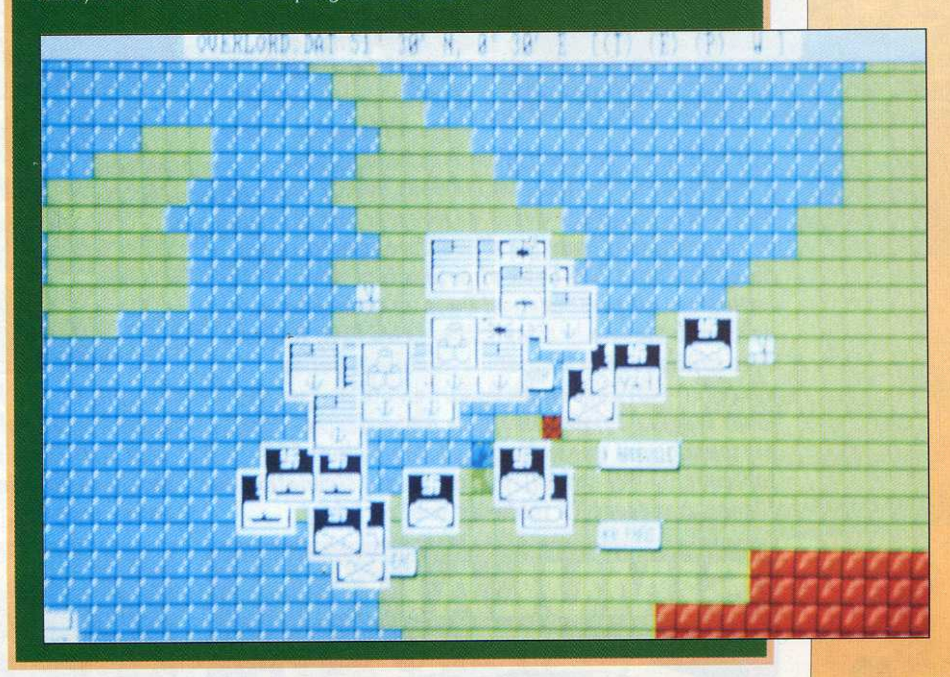
CDTV SUR AMIGA : ÇA Y EST!

Oui, on va bientôt pouvoir acheter un boîtier qui se branche sur le côté de l'Amiga et qui le transforme en CDTV. Il s'appelle A690, mais on n'en connaît pas encore le prix. Il était présenté au dernier Forum PC...



UMS II EDITOR

Si l'envie vous prend de créer vos propres conflits, le Planet Editor de Microprose, destiné à UMS II sur PC, devrait vous combler d'aise. Ce logiciel, à paraître prochainement, permettra de paramétrer reliefs et climats et de placer sur le terrain des armées appartenant à l'époque de l'arc, aussi bien (!) qu'à l'ère atomique. De plus, deux nouveaux scénarios (Asie du sud-est de 1946 à 1964 et Océan Pacifique pendant la seconde guerre mondiale) seront livrés avec le programme d'édition.



COMPILES



Loriciel propose sur ST, Amiga, PC et CPC la compilation Simulation Top. Pour sûr qu'elle mérite bien son qualificatif, car les trois jeux proposés en sont, des tops: Panza Kick Boxing (simulation musclée proposant 75 coups différents), Prince de Perse (en "français", Prince of Persia), jeu d'aventure/action dans lequel vous devrez parcourir 14 superbes niveaux avant de délivrer une princesse et Targhan, très beau jeu d'aventure/action se déroulant dans 120 lieux et permettant de rencontrer 40 personnages! Dans un autre genre, voici les balles de la compilation Extra Ball, toujours chez Loriciel et sur les mêmes machines: Balles violentes avec Sliders, un Rollerball qui permet de jouer à deux; Bumpy, un jeu de plates-formes dont le personnage est une balle qui saute pendant 100 tableaux (quelle santé!). Pinball Magic, simulation de flipper proposant 12 tableaux dont certains comportent un casse-brique. Enfin, balle de match avec Tennis Cup, dont le nom dit bien qu'il s'agit d'un tennis mais n'apprend rien sur la très intéressante particularité du logiciel qui permet en effet de jouer en double.



Prenez la balle au bond, vous dis-je! Après ces compilations thématiques, voici Domark et le PC Games Collection proposant tous les genres d'un coup: Castle Master, Hard Drivin' 2, Trivial Pursuit, Escape from the Planet of Robot Monster et enfin Mig-29 Fulcrum. Enfin, terminons en avec le pack First Class d'Ubi Soft qui propose Mega-Lo-Mania et First Samuraï sur ST et Amiga. De bien belles compiles.



BATTLESET

Le mois dernier, la nouvelle tombait sur nos téléscripteurs, provoquant une vive émotion au sein de la rédaction: Harpoon, la simulation de combats maritimes de Electronic Arts, allait être dotée de nouveaux data disques. A peine le téléscripteur avait-il eu le temps de refroidir, que Battleset 3 nous arrivait par porteur. Ce mois-ci, la situation évolue dans la même direction et Battleset 4 paraît. Cette disquette pour PC et Amiga, permet de faire évoluer la flotte dans l'Océan Indien et dans le Golf persique. Pourquoi l'Océan Indien ?

MSX

Si vous faites parti du club de plus en plus fermé de ceux pour qui le MSX bouge encore, sachez qu'un copain à Greg édite MSX Game Guide, un Fanzine sur disquette dédié aux possesseurs de MSX 2, 2 + et Turbo R. Déjà que de son vivant, le MSX était une machine aussi timide que les renards qui jouent du Koto sous les criptomères d'Edo, lorsque le héron brille sous la lune et que la mouse du Saïkei de Kyoto bruisse de mille koan, vois-tu, ô jeune scarabé (donggg), alors forcément, de nos jours, il n'y a guère que des kami vachement kaze qui puissent ranimer la braise... Enfin bref, il parait que c'est super et plein de digit et de sons. Pour se le procurer, contactez Alex Adam, 12 rue Gerson, 76 130 Mont St Aignan.



MICROMANIA ouvre un nouveau magasin à Issy-Les-Moulineaux !!
Une montre jeu vidéo à cristaux liquides GRATUITE* pour 500 F d'achats ou plus !!
*Offre d'une valeur de 145 F valable au Magasin MICROMANIA LES 3MOULINS uniquement
*(Offre valable dans la limite des stocks disponibles)
MICROMANIA LES 3 MOULINS
Centre Commercial Les 3 Moulins . Pont de Billencourt
92130 Issy-Les-Moulineaux
NOUVEAU
MICROMANIA NICE
Centre Commercial Nice-Etoile
Niveau -1 . Tél. 93 62 01 14
NOUVEAU à NICE
MICROMANIA ROSNY 2
Centre Commercial Rosny 2
Tél. 48 54 73 07
NOUVEAU
MICROMANIA VELIZY 2
Centre Commercial Velizy 2
Tél. 34 65 32 91
MICROMANIA LA DEFENSE
Centre Commercial des 4 Temps . Niveau 2
Rotonde des Miroirs
RER La Défense . Tél. 47 73 53 23
MICROMANIA FORUM DES HALLES
5, rue Pirouette et 4, passage de la Réale
Niveau -2 . Métro et RER Les Halles
Tél. 45 08 15 78
MICROMANIA CHAMPS ELYSEES
Galerie des Champs (Galerie Basse)
84, av. des Champs Elysées . RER Charles de Gaulle-Etoile . M° George V . Tél. 42 56 04 13
PRINTEMPS HAUSSMANN
64, boulevard Haussmann
3ème étage . Rayon Jouet . 75008 Paris
Métro Havre Caumartin . Tél. 42 82 58 36
MICROMANIA
LES NOUVEAUTES D'ABORD !
LES NOUVEAUTES D'ABORD
la Mégacarte
Thomas JORDAN
MEMBRE N° 1 234 567
MICROMANIA
5% de réduction sur vos achats avec la Mégacarte qui vous sera donnée GRATUITEMENT avec votre prochain achat*
* Sauf consoles
Commandez par téléphone ! 92 94 36 00
SUIVEZ VOTRE COMMANDE EN DIRECT SUR MINITEL 3615 MICROMANIA
Attention! Depuis Paris composez le 16 92 94 36 00
BON DE COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 114 - 06560 VALBONNE SOPHIA-ANTIPOLIS
J 19
Titres
PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage (Attention ! Consoles 60 F) + 20 F
Précisez Cassette Disk Cartouche Total à payer = F
Nom
Adresse
Code postal
Ville
Tél.
Commandez par Minitel 3615 MICROMANIA
PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE
Date d'expiration ...../..... Signature :
Règlement: Je joins Chèque Bancaire CCP Mandat-lettre
Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 24 F) pour frais de remboursement - N° de membre (facultatif)
Entourez votre ordinateur de jeux: PC Comp. Atari ST Amiga Lynx II Game Boy Megadrive Gamegear Séga



A PARAITRE
TOKI
Monster World 3
Art Alive
Turbo Out Run
Toki

Abbrams Battle Tank	425F	Decapattack (Arcade)	395F	Might and Magic	599F	PGA Tour Golf (Sim. Golf)	449F	Super Volleyball (Sim.)	39
After burner 2 (Arcade)	449F	Devil Crush (Arcade)	499F	Midnight Résistance	449F	Shadow Dancer (Arcade)	449F	Turrican (Arcade)	29
Alex Kidd (Plateforme)	325F	Dick Tracy (Plateforme)	425F	Miss Pacman (Arcade)	449F	Super Basketball (Sim.)	395F	Valis 3 (Arcade)	49
Batman (Plateforme)	449F	Ghouls n' Ghosts	475F	Moonwalker (Arcade)	395F	Starflight (Espace)	499F	Vaport Trail (Arcade)	49
Budokan (Arts Martiaux)	449F	J. Madden Football	449F	Musha (Arcade)	449F	Strider (Arcade)	475F	Wings of Wor/Gynoug	44
California Games (Sport)	475F	Marvel Land (Arcade)	499F	Mystic Defender (Arcade)	395F	Super Thunderblade	395F		

Prix indicatifs susceptibles d'être modifiés sans préavis - Dans la limite des stocks disponibles



LES NOUVEAUTES D'ABORD !

OFFRE SPECIALE

La GAMEGEAR

la portable couleur SEGA
+ le jeu Columns
+ la sacoche Micromania gratuite



Titres disponibles	
Fantasy Zone (Arcade)	245F
Sqweek (Arcade)	245F
Woody Pop (Casse-Brique)	215F
Chase HQ (Arcade)	295F
Sokoban (Réflexion)	245F
Pengo (Labyrinthe)	215F
Heavy Weight Champion (Boxe)	295F
etc.	

A paraître

- Joe Montana (Football Américain)
- Golden Axe (Arcade)
- Spiderman (Arcade)
- Chess Master (Echecs)
- Axe Battler (Aventure)
- Frogger (Arcade)

Adaptateur Cartouche MASTER SYSTEM GAMEGEAR
Utilisez tous les jeux Sega Master System sur votre console Gamegear
195F



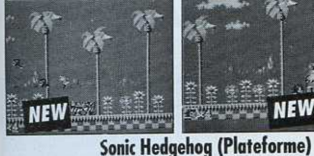
LE WIDE MASTER

Agrandit l'écran de votre Gamegear
(laisse la possibilité d'utiliser l'adaptateur Master System/Gamegear en même temps).
145F



NOUVEAU

T O P G A M E G E A R



Sonic Hedgehog (Plateforme)


Mickey Mouse 245F

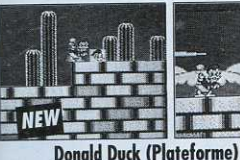

Shinobi (Arcade) 245F


Super Monaco GP 245F

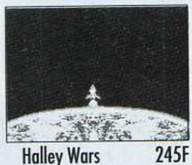

Wonderboy 215F

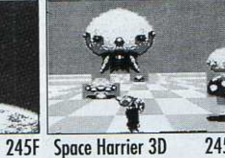

Out Run 245F

G Loc 245F

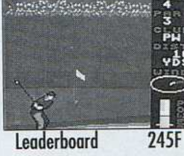


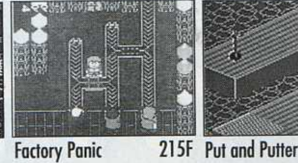
Donald Duck (Plateforme)

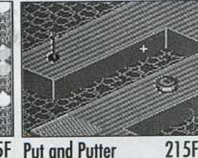

Halley Wars 245F


Space Harrier 3D 245F


Dragon Crystal 245F


Leaderboard 245F

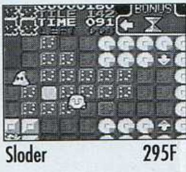

Factory Panic 215F

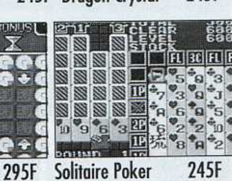

Put and Putter 215F



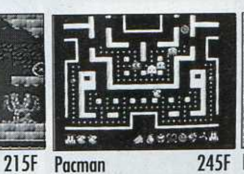
Ninja Gaiden (Arcade)


Devilish 245F


Sloder 295F


Solitaire Poker 245F


Psychic World 215F


Pacman 245F


Rastan Saga 325F

La Console SEGA MASTER SYSTEM 2

+ Alex Kidd + 1 Manette de Jeux



490F

NOUVEAUTES

Astérix	345F	Heroes fo Lance	369F
Super Kick Off	345F	Out run Europa	369F
Flinstones	295F	Laser Ghost	345F

TOP 20 SEGA	
Donald Duck	345F
Sonic Hedgehog	395F
Mickey Mouse Castle.	395F
Populous	369F
Moonwalker	395F
Mercs	395F
World Cup Italia 90	345F
Speedball	325F
Spiderman	395F
Sega Chess	395F
Wonderboy 3	395F
California Games	345F
Heavy Weight Champ.	325F
Golden Axe Warrior	345F
Double Dragon	395F
Bubble Bobble	285F
Super Monaco GP	395F
Pacmania	395F
Shadow Dancer	369F
Psycho Fox	325F

OFFRE SPECIALE	
Action Fighter	149F
Aztec Adventure	149F
Bang Panik	149F
Black Belt	149F
Enduro Racer	149F
Fantazy Zone 1	149F
Gangster Town	149F
Ghost House	149F

CONSOLE MASTER SYSTEM II + Alex Kidd + Sonic Hedghog + 1 manette de jeux	749F
CONTROL STICK SEGA	169F
RAPID FIRE SEGA	129F
MANETTE SPECIALE (QUICK JOY)	199F
CONTROL PAD SEGA	109F
ADAPTATEUR SECTEUR	175F
REMOTE CONTROL MS	269F
PRISE RVB	175F

PLUS DE 100 TITRES DISPONIBLES SUR SEGA MASTER SYSTEM

Chaque mercredi vers 17h15 sur FR3 et le dimanche vers 9h15 MICROMANIA vous dévoile tout sur les jeux dans l'émission



2 MEGADRIVES A GAGNER PAR SEMAINE

LES NEWS | LES HITS




Prince of Persia (Action) 275F — Ninja Gaiden (Arcade) 275F



CHEZ MICROMANIA + DE 100 TITRES DISPONIBLES A PARTIR DE 145F



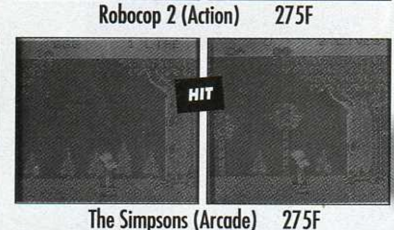
A PARAITRE
- Super Kick Off (Football)
- Hudson Hawk (Arcade)
- Pyramids of RA
- Soccermania (Foot)
- Megaman 2 (Plateforme)
- Cycle Grand Prix (Course Moto)




Beetle juice (Arcade) 275F — Double Dragon 2 (Arcade) 275F

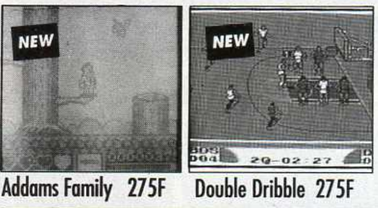
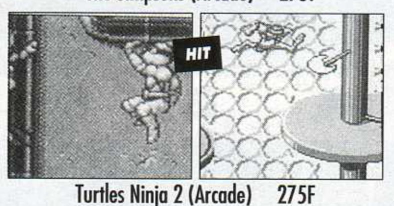


MICROMANIA
LES NOUVEAUTES D'ABORD

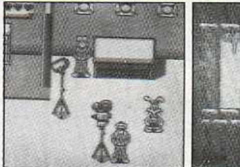
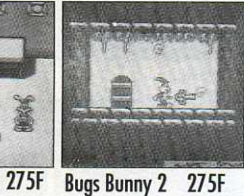
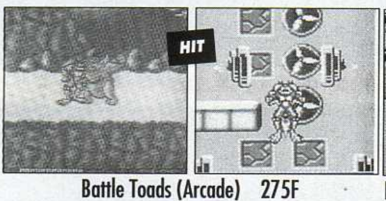



Days of Thunder (Auto) 275F — Robocop 2 (Action) 275F



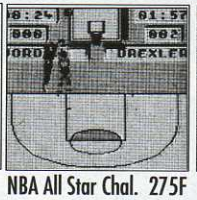



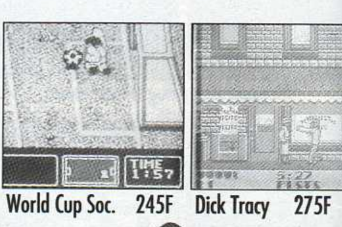
Nascar Fast Tracks (Course Auto) 275F — The Simpsons (Arcade) 275F

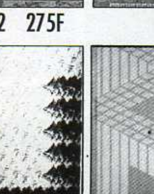
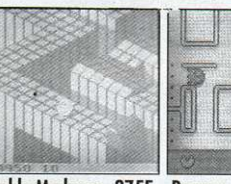
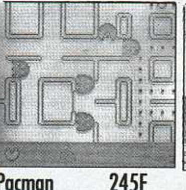
Addams Family 275F — Double Dribble 275F — Turtles Ninja 2 (Arcade) 275F

La Console Gameboy + Tetris + La Sacoche MICROMANIA GRATUITE
+ Les Ecouteurs Stéréo






Rogger Rabbit 275F — Bugs Bunny 2 275F — Battle Toads (Arcade) 275F — NBA All Star Chal. 275F — Punisher 275F — World Cup Soc. 245F — Dick Tracy 275F

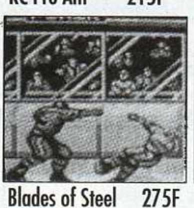






Final Fantasy 2 345F — Final Fant. Adv. 345F — Marble Madness 275F — Pacman 245F — RC Pro Am 215F — F1 Race 275F

LIGHT MASTE[R] 175F Agrandit l'image et vous perme[t] de jouer da[ns] le noir.






Mickey Dang. Ch. 275F — Megaman 275F — Castlevania 2 275F — WWF Super Stars 275F — Blades of Steel 275F — Northstar Ken 275F

TOUS LES AUTRES ACCESSOIR[ES] DANS NOTRE CATALOGUE GAME BOY

[T]OUTES LES DESCRIPTIONS DES JEUX DANS LE CATALOGUE GAME BOY !!
Demandez-le dans les magasins et en vente par correspondance.

3615 MICROMANIA. UNE GAME BOY A GAGNER CHAQUE SEMAIN[E]

La LYNX II 790F
La portable couleur de Atari (seule)



		Hard Drivin	320F	Robo Squash	270F
		Electrocop	270F	Rampage (Arcade)	290F
		Slime World	270F	Blue Lightening	270F
Ninja Gaiden	270F	Rygar (Arcade)	320F	Chip Challenge	270F
War Birds	270F	Gauntlet (Arcade)	270F	Gates of Zendocon	270F
Chekered Flag	320F	Zarlord Mercenary	270F	Shangai (Réflexion)	270F
Turbo Sub	320F	Paperboy (Arcade)	270F	Klax (Réflexion)	320F
Viking Child	320F	Xenophobe	270F	Road Blasters	320F
Robotron	320F	Pacland	320F	Block Out	270F
STUN Runner	320F	Cyberball	320F	Ishido (Aventure)	320F
Scrapyard Dog	320F	Miss Pac Man	250F	Bill and Ted's	320F
		APB (Arcade)	320F	Golf	320F

Chaque mercredi vers 17h15 s[ur] FR3 et le dimanche vers 9h15 MICROMANIA vous dévoile tout sur les jeux dans l'émission

MICRO KID'S CONSOLES

2 MEGADRIVES A GAGNE[R] PAR SEMAINE

ATARI ST/STE - AMIGA

ALBERVILLE 92 269/269F
NOUVEAU
+ Games Winter Edition
+ Winter Games
+ Superski

NOUVEAUTES A NE PAS MANQUER

	ST/Amiga
Robin Hood (Sierra)	ND/349F
Elvira 2	349/349F
Special Forces	349/349F
Turtle N2	259/259F
Ultima VI	ND/309F
EPIC	259/259F

AUTRES NOUVEAUTES

	ST/Amiga
A 10 Tank Killer	ND/349F
Black Crypt	ND/259F
Bonanza Bros	259/259F
Brainies	269/269F
Carthage	249F/ND
Castles	ND/299F
Centurion	259/259F
Covert Action	349/349F
G Loc	259/259F
Knight of the Sky	349f/ND
John Madden Football	ND/259F
Leisure Suit Larry V	ND/399F
Lord of Rings	ND/299F
Nascar	349/349F
Obitus	249F/ND
Ork	ND/259F
Race Drivin'	249/249F
Rules of Engagement	ND/259F
Spécial Forces	349/349F
Space Crusade	259/259F
Space Gun	259/259F
Space Quest 4	ND/399F
Tentacle	249/249F
U.M.S. 2 Planet Edit.	159/159F

NRJ 3 319/319F
+ F16 Combat Pilot + Double Dragon 2 + Italy 90
+ Turbo Out Run + Welltris

LES MAITRES DE L'AVENTURE 349/349F
+ Maupiti Island
+ Les Voyageurs du Temps +
Opération Stealth

LES JUSTICIERS 3 299/299F
+SHADOW WARRIORS
+ ROBOCOP 2 +BATMAN LE FILM

TOP 20 ST/AMIGA

	ST/Amiga
Grand Prix (Microprose)	349/349F
Les Aventures de Moktar	299/299F
Vroom	249/249F
Populous 2	299/299F
Robocop 3	259/259F
WWF Super stars	259/259F
Abandoned Places	ND/299F
The Simpson's	249/249F
Birds of Prey	ND/349F
Heimdall	349/349F
Powermonger Data Disk	149/149F
Master Golf	349/349F
Megalomania	259/309F
Final Fight	259/259F
Terminator 2	249/249F
Silent Service 2(1 Meg)	349/349F
Winning Tactics	79/79F
Eye of Beholder	ND/299F
Gods	249/249F
First Samourai	259/259F



PROMOTIONS MICROMANIA ST/STE - AMIGA

Another World	229/229F	Armour-Geddon	179/179F
Lemmings	149/149F	Great Courts 2	179/179F
Lotus Turbo Chall. 2	199/199F	Monkey Islands	179/179F
Croisiere pour 1 Cadavre	229/229F	Barbarian 2	199/199F
Lemmings Data disc	119/119F	Beast 2	199F/ND
Utopia	199/199F	Pegasus	199/199F

Age	299/299F	F19 Stealth Fighter	289/289F	Leander	ND/259F	Pitfighter	249/249F	Spirit of Excalibur	299/299F
Avantage Tennis	249/249F	Football Crazy	259/259F	M 1 Tank Platoon	299/299F	Populous Editor	149/149F	Suspicious Cargo	259/259F
Baby Jo	289/289F	Gauntlet 3D	249/249F	Magic Pockets	259/259F	Realms	299/299F	Thunderhawk	299/299F
Battle Isle	ND/299F	Godfather	ND/299F	Manchester Un. Europe	259/259F	Return to Europa	79/79F	Tip Off	249/249F
Cadaver	249/249F	Hudson Hawk	259/259F	Mega twins	259/259F	Rise of the Dragon	ND/349F		
Cadaver the Pay Off	159/159F	Killerball	299/299F	Moonstone	ND/299F	Shadow Sorcerer	279/279F		
Double Dragon 3	259/259F	Knightmare	299/299F	Out Run Europa	259/259F	Sim City + Populous	299/299F		

PC Compatible

NOUVEAUTES A NE PAS MANQUER

Elvira 2	399F
LES Manley Lost in L.A.	349F
Lord of the Rings 2	349F
Powermonger	349F
Star Trek	349F
Ultima VII	399F

OFFRE SPECIALE MICROMANIA

Croisière pour un cadavre	229F
Lemmings	199F
Lemmings data disk	149F

1 AN DE GARANTIE SUR TOUS LES LOGICIELS

TOP PC COMPATIBLES

Civilisation	399F
Eye of Beholder N2	349F
Falcon 3.0	449F
Wing Commander N2	399F
Robin des Bois (Sierra)	399F
Harpoon	399F
Might and magic 3	399F
Martian Memorandum	399F
Les Aventures de Moktar	299F
Willy Beamish	349F
King Quest V	449F
F117A NightHawk	399F
Gunship 2000	399F
Shadow Sorcerer	299F
Immortal	299F
Jetfighter 2	399F
Wing Commander	349F
Maupiti Island	299F
Secret Weapons	399F
Wing Commander Miss. Disk N2	159F

AUTRES NOUVEAUTES

Aces of the Pacific	399F
Cadaver	359F
Conspiracy Dead Lock	399F
Eco Quest	399F
Heimdall	349F
Heroe Quest	299F
Kid Pix	349F
Magic Canddle 2	349F
Midwinter 2	399F
Overlord	259F
Race Drivin	299F
Realms	349F
Rollerbabes	359F
Shangai 2	359F
Tip Off	299F
The Seige	299F
Toyota Celica GT4 Rally	299F
Turtles N2	299F
Turtles Adventure	359F
UMS 2 Planet Editor	159F

MANETTES

TOPSTAR SV 227	289F
QUICKJOY SV 220	175F
CARTE SV 202	149F
QUICKJOY SV 220 + CARTE	299F

Chaque mercredi vers 17h15 sur FR3 et le dimanche vers 9h15 MICROMANIA vous dévoile tout sur les jeux dans l'émission



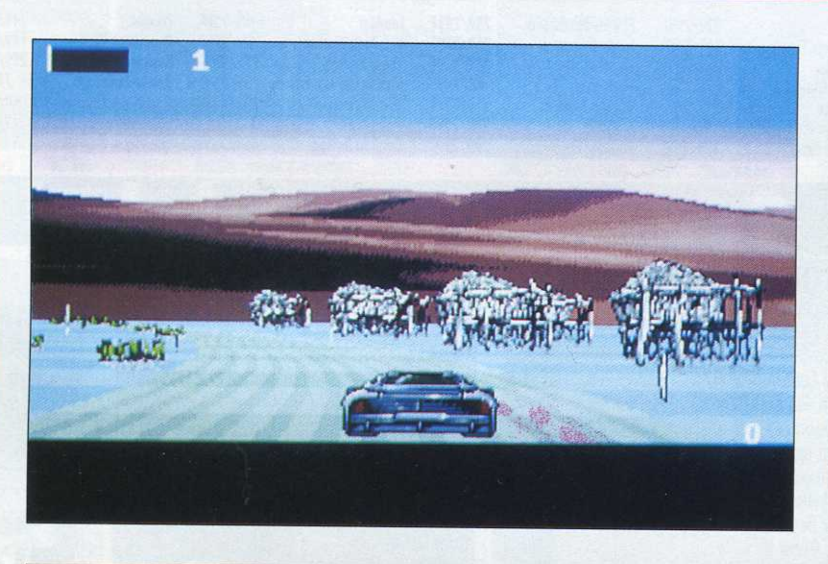
2 MEGADRIVES A GAGNER PAR SEMAINE

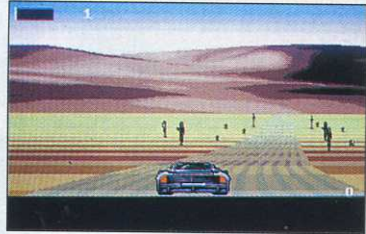
Age	349F	Command HQ	349F	Killerball	329F	PGA Course Disk	149F	Ultima VI	299F
Andretti	299F	Conan the Cimerian	349F	Leisure Suit Larry 1	399F	Rise of the Dragon	399F	Wing Com. 2 Speach Disk	179F
Bard's Construction Set	299F	Countdown	299F	Leisure Suit Larry V	399F	Space Quest IV	399F	Wing Com. Miss Disk 1	149F
Bard's Triple Pack (1+2+3)	399F	De Luxe Paint 2	985F	Links	399F	Team Suzuki	299F	Wing Com. 2 Spécial	199F
Battletech 2	349F	Eye of Beholder	299F	Links Bayhill,etc...	159F	Tennis Cup 2	289F	Winter Challenge	349F
Blues Brothers	299F	Fascination	349F	Links Hyatt, etc...	179F	Terminator 2	299F	Wolf Pack	349F
Castles	349F	Godfather	299F	Monkey Island 2	359F	The Simpson's	299F	WWF Super Stars	299F
Castles Data Disk	149F	Golden Axe	299F	Megafortress	359F	Timequest	349F		
Chessmaster 3000	359F	Great Courts 2	349F	No Greater Glory	349F	Thunderhawk	349F		
Chuck Yeager	349F	Heart of China	399F	Obitus	349F	TV Sport Boxing	359F		

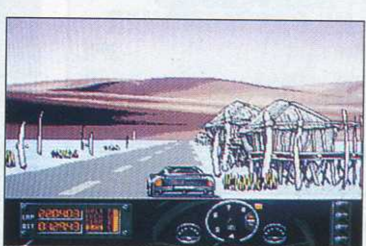


JAGUAR XJ220

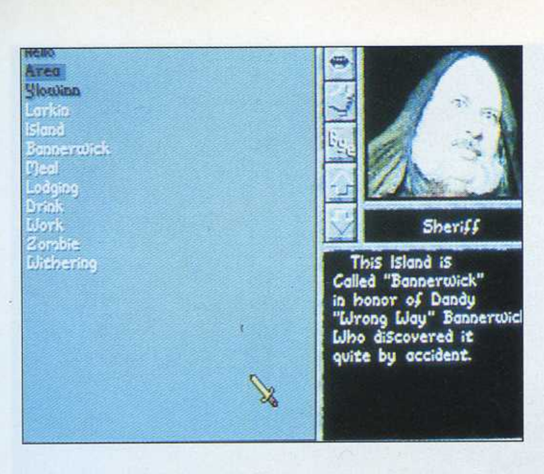
preview sur AMIGA Editeur : CORE DESIGN

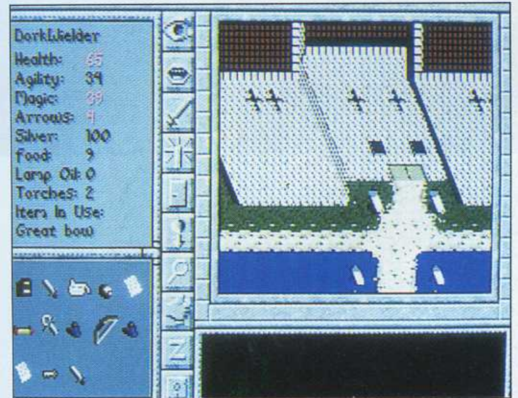






Jaguar, constructeur anglais, vient de sortir un nouveau modèle de voitures à série très très limitée. La classe de la marque et le petit nombre de modèles pousseront le prix à devenir énorme, rendant le véhicule inabordable. Core Design pense donc à tous ceux qui rêvent de voitures de ce genre sans pouvoir s'inscire sur les listes de Mr Jaguar.
Prévu pour début avril, le dernier produit Core Design mettra donc en scène une voiture aux très hautes performances dans des courses à travers le monde. Le joueur devra traverser 12 pays différents, donc 12 circuits différents, eux-mêmes divisés chacun en 6 sections. Vos adversaires ne rouleront pas en 2CV non plus, puisque vous affronterez des pilotes au volant de Ferrari, de Lamborghini, de Porsche, et de tous ces autres véhicules aux prix remplis de zéros.
Les décors changeront suivant les sections et suivant les conditions climatiques, allant du désert au marais, en passant par les décors rocailleux ou les fonds de ville. Tous ces éléments influeront sur les possibilités de la voiture. La preview n'intègre pas encore toutes les possibilités, mais le jeu va extrêmement vite, peut-être, déjà, le jeu le plus rapide du genre. A noter que la version finale permettra de jouer à deux, soit sur le même écran, soit avec deux amiga connectés, en plein écran. Jaguar XJ220, preview sur amiga, sortie début avril sur ST et Amiga. 1MB de Ram minimum.

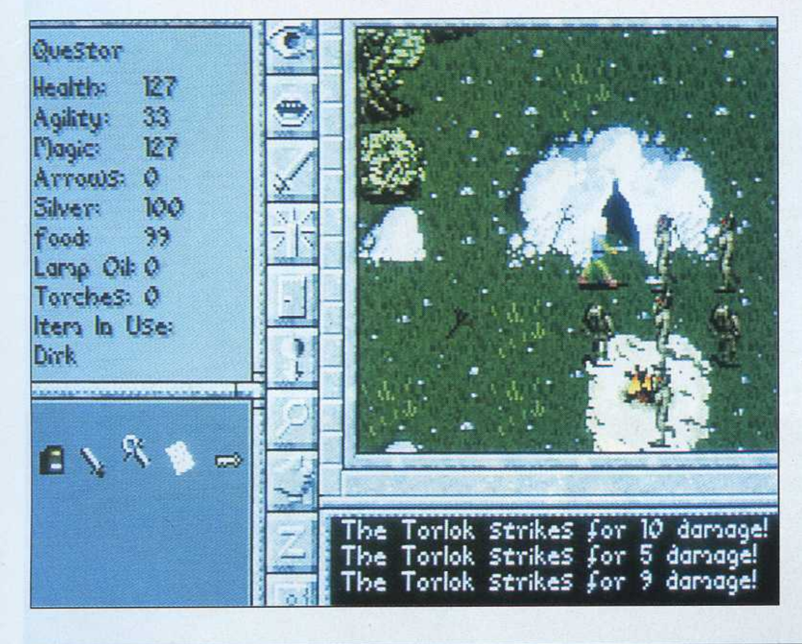






TALES OF MAGIC

preview sur PC-AMIGA Editeur : SSI

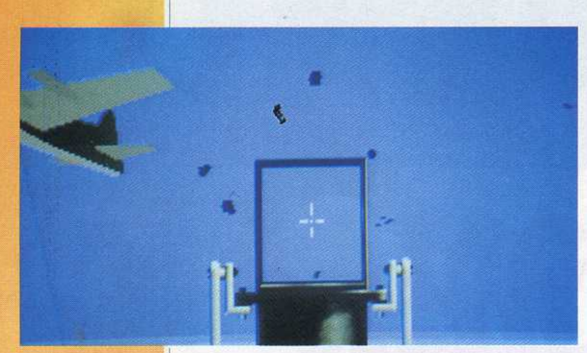




- Dans la famille Tales of Magic, je voudrais le fils, siouplait.
- Oui, voilà. C'est Prophecy of the Shadow, un jeu de rôle qui va vous entraîner dans un monde de magie et d'aventures.
- J'ai déjà lu cette phrase quelque part.
- Oui, mais attendez la suite : le jeu comporte une centaine d'écrans digitalisés et, de temps à autre, des séquences animées dynamisent l'aventure. De plus, on peut rencontrer une cinquantaine de personnages, monstres ou PNJ, avec lesquels il est possible de communiquer, l'accent ayant été mis dans ce logiciel, sur les dialogues. Ca sortira sur PC et Amiga d'ici avril et ce sera VGA et compatible Adlib/Sblaster Pro.
- Yep !



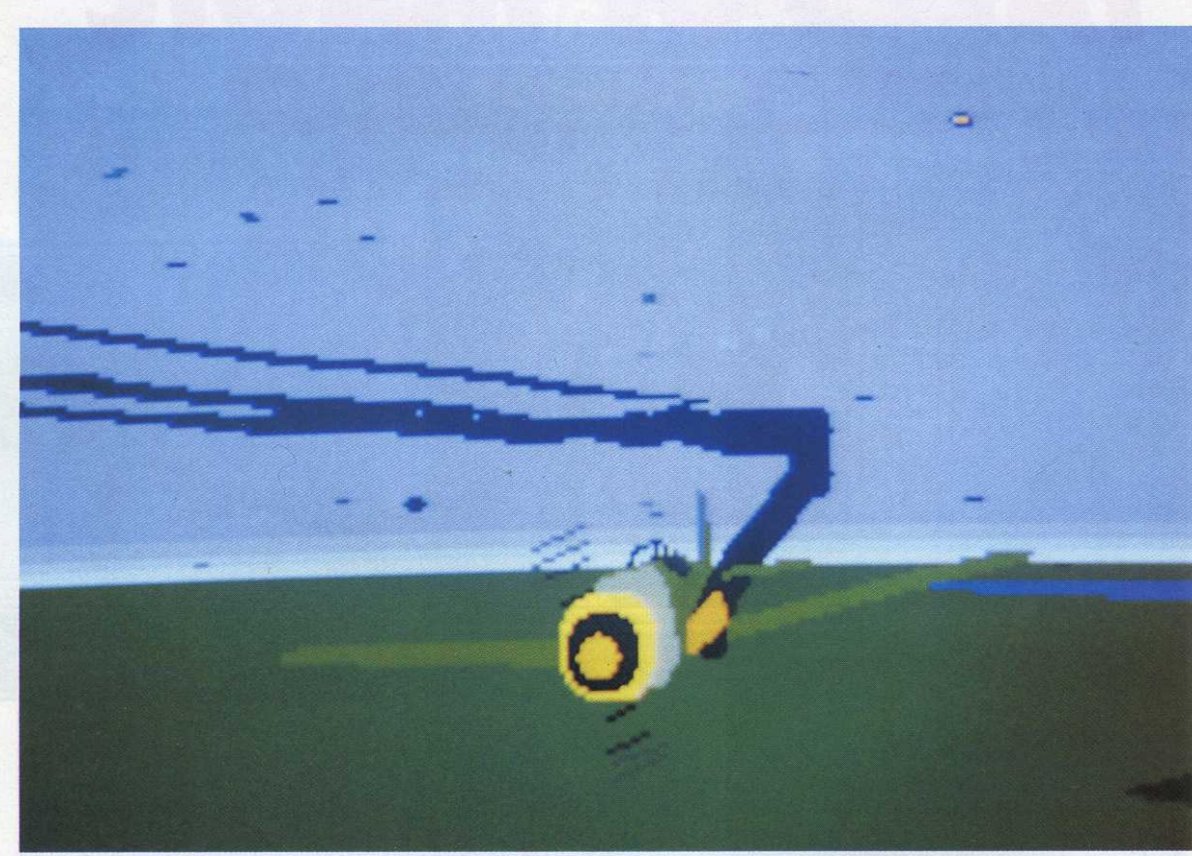




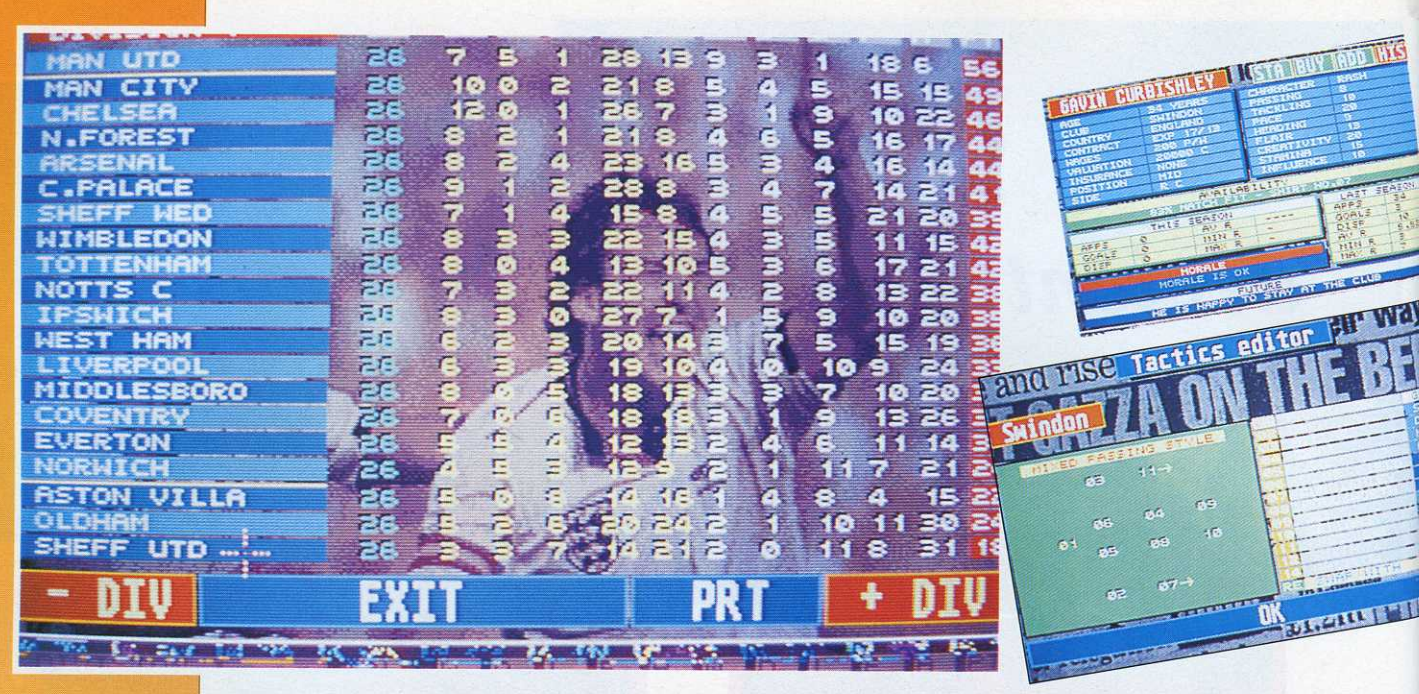
B 17

preview sur PC Editeur : MICROPROSE





Microprose annonce B 17 sur PC, une simulation va vous permettre de piloter la célèbre Forteresse Volante au cours de 25 missions, accompagnée d'une escadrille de bombardiers. Comme un tel engin ne se maîtrise pas seul, vous pourrez, pendant le jeu, prendre place à l'un des 9 postes de commande, artilleur ou navigateur, pendant que la machine continuera à gérer les 8 autres. Réalisé en 3D, ce jeu disposera, aux dires de l'éditeur, d'un tableau de bord comme on n'en a jamais vu dans une simulation.



CHAMPIONSHIP MANAGER

preview sur AMIGA Editeur : DOMARK



Les simulations de football passionnent énormément. C'est pour cette raison que Domark vient d'entrer sept ans de données sur le football, la stratégie et les caractéristiques des joueurs dans son dernier produit, Championship Manager. Uniquement composé d'écrans remplis de listes, de chiffres et de données, celui-ci intégrera les caractéristiques suivantes : 1 à 4 joueurs, 1500 footballeurs répertoriés avec toutes les données de leur carrière, 650 managers, gestion des transferts, toutes les données de chaque club pour les cinq dernières années, tactiques d'équipes, systèmes d'icones, bref, la totale.
Un produit qui pourra paraître rébarbatif pour certains, mais qui comblera et ravira les fans de foot complet.
Preview sur amiga, sortie en mars sur ST, amiga, PC.


PARAGLIDING
SIMULATION
LORICIEL
PARAGLIDING
CPC/CPC+
DISK
Les sportifs
s'envolent avec
mammouth
Centre de Vie
L'AIGLE D'OR
LE RETOUR
L'AIGLE D'OR
CPC/CPC+
SIMULATION
TOP
TARGHAN
PRINCE OF PERSIA
PANZA KICK BOXING
SIMULATION TOP
DISK
LORICIEL
TENNIS CUP
SUPER SKI
LES DIEUX
DU SPORT
LES DIEUX DU SPORT
CPC / CPC+
DISK
HARRICANA
OUT BOARD
LORICIEL
LORICIEL
81, rue de la Procession 92500 Rueil-Malmaison.
Tél : 47 52 11 33



GIGER, DARK SEED DESIGNER

COMMENCEZ À TREMBLER TOUT DE SUITE, LES ÉDITEURS ONT DÉCIDÉ DE FAIRE APPEL AUX MAÎTRES DE L'INQUIÉTANT ET DE L'ÉTRANGE, AUX PROFESSIONNELS DES EFFETS SPÉCIAUX POUR DONNER PLUS DE DIMENSION À LEURS JEUX. LE PREMIER PAS DE DANSE MACABRE EST EXÉCUTÉ PAR LE COUPLE H.R. GIGER / CYBERDREAMS. ENTRONS DANS LE MONDE QU'ILS NOUS PRÉPARENT AVEC LE DÉVELOPPEMENT DE THE DARK SEED, LE SOFT QUI DEVRAIT MARQUER UN TOURNANT DANS LE JEU D'AVENTURE.

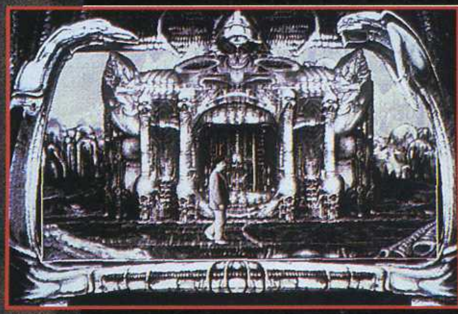
THE DARK SEED

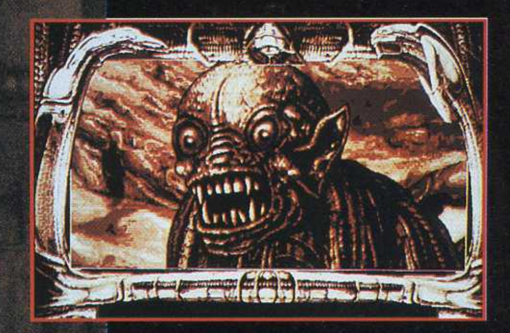
L'équipe de développement américaine CyberDreams a décidé d'intégrer un nouvel élément dans la production des jeux sur micros. Plutôt que de tourner en rond en sortant des jeux effectivement plus beaux graphiquement, plus rapides et plus performants techniquement, mais avec toujours le même genre de scénarios, et, en fin de compte, pour obtenir un soft qui ressemble à un soft, CyberDreams a contacté des artistes qui n'ont rien à voir avec le monde de la micro, mais qui se sont illustrés dans le cinéma, les effets spéciaux, la peinture ou la sculpture. Leurs trois prochains produits seront le résultat de ce nouveau genre de collaboration : Cyber Race avec Syd Mead, designer pour Blade Runner, et avec de larges contribution dans 2010, Star Trek, Aliens, Short Circuit et Tron ; The Evolver avec John Rosengrant, designer pour Terminator, Terminator II, Predator et Predator II ; mais surtout, puisque c'est le soft qui sortira en premier, fin mars début avril, The Dark Seed, avec H.R. Giger, designer pour Alien, Poltergeist II et Alien III qui sortira prochainement.

A l'occasion de la présentation de ce soft, nous avons été invités à nous rendre à Zurich, dans l'atelier de Giger lui-même, en compagnie de Patrick Ketchum de CyberDreams, et de Jim Murdock d'USD, qui se chargera de la distribution des produits CyberDreams en europe. A noter que ces mêmes produits seront distribués en france par Ubi Soft.

H.R. Giger (le troisième en partant de la gauche) chez lui, au milieu de membres de CyberDreams qui lui présentent le jeu. Là, il tient la boite du soft qui respecte déjà pleinement le design et le graphisme de l'artiste.









H.R GIGER

Le grand public connaît surtout Giger pour sa participation dans Aliens, design de l'extra-terrestre, des décors sur la planète, de tout ce qu'il y a d'inquiètant et d'original dans le film.
Mais l'œuvre de Giger ne s'arrête pas à cette collaboration cinématographique, qui lui a d'ailleurs rapporté un césar.
Dès 1959, il publie des dessins, des comics et des photographies dans des journaux underground, comme Clou ou Hotcha.
Ses dessins de l'époque n'étaient encore qu'en noir et blanc, au trait, mais déjà on découvre les thèmes qu'il développera tout au long de sa carrière: créatures étranges et inquiétantes, attirance pour les armes et le morbide, ainsi qu'un design particulièrement original. Ce n'est qu'au milieu des années 70 qu'il s'attaquera à la peinture acrylique, réalisant souvent des toiles de très grande taille.
Mais Giger ne se limite pas à la peinture, et très vite il étend son art au design ou à la sculpture. Ainsi, il construira un «sablier» avec un masque aux yeux globuleux au centre, et deux bouteilles pleines d'un liquide rouge rappellant du sang qui, quand on utilise l'appareil, dégouline sur le visage.
La maison de Giger est aussi pleine de meubles, tables, chaises, fauteuils, armoires qu'il a fabriqués lui-même. Entièrement peints en noires, ceux-ci ont des formes étranges et tout droit tirés de ses toiles : bras de chaises en os, crânes empilés en haut des fauteuils, un monde inquiétant et fascinant. Il existe d'ailleurs deux bars Giger dans le monde, un à Tokyo, et un autre à Chur, en Suisse.
Giger a dessiné tout spécialement pour ces établissements qui portent son nom, des Chaises, des figures pour le plancher, il a peint les menus, et le décor tout entier des établissements. Des bars à cocktails à ne pas manquer si l'on passe dans l'une de ces deux villes.
Nous avons tenté de le questionner un peu sur Aliens III, film déjà très attendu. Malheureusement, tout ce qui concerne le film est top secret. Sachez tout de même qu'il a, bien sûr, dessiné les personnages Aliens, de plusieurs tailles, de plusieurs formes.
Giger aurait aimé une collaboration plus poussée, il aurait aimé être plus investi dans Aliens III, mais, dit-il, «si les producteurs avaient suivi toutes mes idées, ça leur aurait coûté une fortune».
Depuis 1989, giger travail sur un story board, «Mystery of San Gottardo».

Toute l'histoire est écrite, de nombreuses planches et illustrations sont dessinées, mais il ne trouve encore personne prêt à le réaliser, alors qu'il aurait lui-même envie de faire le film. Seulement, il ne se sent pas encore capable de fournir tout le travail annexe à la création nécessaire pour la réalisation d'un film.

A la question de savoir si il aimerait collaborer plus directement pour un autre jeu vidéo, la réponse est immédiate, et le projet semble déjà en marche, du moins dans les têtes, et toujours avec CyberDreams. Mais cette fois, Giger est prêt à co-écrire le scénario, et à dessiner des planches spécifiques pour le jeu. Espèrons que ce genre de jeu verra le jour ; on aura alors quelque chose de réellement original et intéressant.

LE JEU

Pour l'instant, au stade de la preview, il n'y a que les graphismes de visualisables, et quelques animations du personnage. L'intrigue, l'histoire du jeu, et les mécaniques avec les objets ou les personnages ne sont pas encore en action. On peut tout de même admirer et s'extasier devant la qualité des graphismes, les décors sont vraiment superbes. Dark Seed met en scène deux mondes parallèles qui se croisent en la personne du personnage que vous dirigez. Le héros, vous, vient d'acheter une maison, charmante et apparemment innoffensive, ce qu'il ne sait pas encore, c'est qu'elle habite l'entrée dans un monde Sombre et inquiétant, où vivent des monstres qui semblent bien décidés à venir foutre les pieds dans notre monde.

ils ont d'ailleurs placé un embryon dans le crâne du personnage principal, celui-ci grandit, s'alimente en vous, et va bientôt prendre totalement possession de votre corps. Il ne vous reste que 3 jours pour réussir à accéder au «Dark World», et à y résoudre une énigme étourdissante pour sauver votre peau, ainsi que celle de l'humanité toute entière qui serait plutôt mal barrée si tous les monstres made in Giger débarquaient parmis nous. Les graphismes des décors de Dark World, le monde caché du jeu, ainsi que les personnages qui évoluent dans ce monde, sont directement tirés des toiles de Giger. Les graphistes de CyberDreams ont scané ses toiles, ils les ont retravaillées pour qu'elles passent mieux sur ordinateur, la résolution de nos micros n'étant pas encore assez poussée ; puis ils ont reconstruit des tableaux entiers en mélangeant divers éléments. Le résultat est vraiment saisissant et impressionnant. Dans la version finale, on trouvera des sons réalistes ainsi que des voix digitalisées en anglais, en allemand et en français. Pour une fois, la version française ne perdra rien à la qualité du jeu. Patience, patience, encore un mois à attendre avant d'avoir entre les mains l'un des jeux qui risque bien d'être l'un des plus marquants de l'année.

SEB



ZIPP-KID GAMES





SEGA MEGADRIVE



CONSOLES & ACCESSOIRES

LA CONSOLE MEGADRIVE OFFICIELLE	949F
ARCADE POWER STICK	379F
ADAPTATEUR CARTOUCHES JAPONAISES	99F
CONTROL PAD PRO 2	125F

JEUX MEGADRIVE

VERSION FRANCAISE ET AMERICAINE

TITRES	NEUFS	UTILISES VENTE	UTILISES ACHAT
2 CRUDE DUDES	370	270	210
668 SUB ATTACK	420	240	160
ABRAMS BATTLE TANK	395	220	160
AFTERBURNER II	340	190	140
ALEX KIDD	290	80	40
ALIEN STORM	395	220	160
ARCUSS ODYSSEY	395	220	160
ARNOLD PALMERS GOLF	340	250	200
BACK TO THE FUTURE III	390	160	90
BATMAN	395	220	160
BLOCK OUT	370	150	80
BONAZA BROS	395	220	160
BUCK RODGERS	390	290	220
BUDOKAN	420	170	90
BUSTER DOUGLAS BOXING	395	290	220
CALIFORNIA GAMES	360	270	210
CARMEN SANDIEGO	370	210	150
CENTURION	340	190	140
COLUMNS	290	170	120
DECAPATTACK	340	190	140
DESERT STRIKE	400	300	230
DEVIL CRASH	395	290	220
DICK TRACY	420	170	90
DOUBLE DRAGON II	395	220	160
DYNAMITE DUKE	340	140	80
EL VIENTO	395	220	160
ESWAT	340	140	80
F1 CIRCUS	395	220	160
F1 GRAND PRIX	395	220	160
F22 INTERCEPTOR	360	270	210
FAERY TALE	420	170	90
FANTASIA	370	210	150
GAIARES	360	210	140
GALAXY FORCE II	390	290	220
GHOST BUSTERS	340	140	80
GHOULS N' GHOSTS	420	240	160
GOLDEN AXE	340	190	140
GOLDEN AXE II	395	290	220
HARD DRIVIN'	395	220	160
HELLFIRE	340	140	80
IMMORTAL	395	290	220
ISHIDO	395	110	60
JAMES POND	395	220	160
JEWEL MASTER	395	160	90
JOE MONTANA	340	190	140
JOE MONTANA II	340	250	200
JOHN MADDEN	340	190	140
JOHN MADDEN II	340	250	200
KID CHAMELEON	360	270	210
LAKERS V CELTICS	395	290	220
MARBLE MADNESS	395	290	220
MERCS	360	210	140
MICKEY MOUSE	370	320	250
MIDNIGHT RESISTANCE	390	220	150
MIGHT AND MAGIK	545	220	120
MONSTER WORLD III	340	190	140
MOONWALKER	340	140	80
MS PACMAN	395	220	160
MUSHA ALESTE	395	160	90
MYSTIC DEFENDER	340	140	80
NHL ICE HOCKEY	420	360	280
NINJA BURAI	395	290	220
OUTRUN	395	220	160
PACMANIA	340	190	140
PAPERBOY	360	210	140
PAT RILEY BASKETBALL	340	140	80
PGA TOUR GOLF	420	310	240
PHANTASY STAR II	420	240	160
PHANTASY STAR III	470	270	180
PIT FIGHTER	395	290	220
POPULOUS	395	220	160
POWERBALL	360	140	80
QUACKSHOT	395	340	270
QUAD CHALLENGE	360	210	140
RAMBO III	265	150	110
RASTAN SAGA II	340	100	50
RBI III BASEBALL	360	210	140
REVENGE OF SHINOBI	340	190	140
RINGS OF POWER	360	270	210
ROAD RASH	340	250	200
ROBOCOD	360	210	140
ROLLING THUNDER II	395	290	220
SHADOW DANCER	420	240	160
SHADOW OF THE BEAST	395	220	160
SHINING AND THE DARKNESS	395	220	160
SONIC THE HEDGEHOG	340	250	200
SPACE INVADERS	340	140	80
SPEEDBALL II	395	160	90
SPIDERMAN	370	210	150
STARFLIGHT	545	220	120
STREET SMART	385	220	150
STREETS OF RAGE	340	250	200
STRIDER	420	240	160
SUPER HANG ON	340	140	80
SUPER MONACO GP	340	250	200
SUPER OFF ROAD	360	270	210
SUPER REAL BASKETBALL	340	140	80
SUPER VOLLEYBALL	340	140	80
SWORD OF VERMILLION	545	400	300
THUNDERFORCE III	395	220	160
TECHMO WORLD SOCCER	395	290	220
TERMINATOR II	390	330	260
TOEJAM AND EARL	395	220	160
TOKI	340	250	200
TRUXTON	340	190	140
VALIS III	390	160	90
WINGS OF WOR	395	220	160
WINTER CHALLENGE	390	220	150
WONDERBOY III	340	140	80
WORLD SOCCER	290	170	120
WRESTLE WAR	395	290	220

NINTENDO SUPER NES

CONSOLES ET ACCESSOIRES

LA CONSOLE SUPER NES........... 199

JEUX SUPER NES

TITRES	NEUFS	UTILISES VENTE	UTILISES ACHAT
ADDAMS FAMILY	450	260	[illegible]
CASINO KID II	450	260	[illegible]
CASTLEVANIA IV	450	330	[illegible]
CHESSMASTER	450	260	[illegible]
DARIUS TWIN	450	180	[illegible]
D FORCE	450	180	[illegible]
DRAKKAHEN	450	180	[illegible]
EARTH DEFENSE FORCE	400	230	[illegible]
F-ZERO	400	230	[illegible]
FINAL FANTASY LEGEND II	500	370	[illegible]
FINAL FIGHT	450	260	[illegible]
FORMATION SOCCER	450	330	[illegible]
GRADIUS III	400	160	[illegible]
GUN FORCE	450	260	[illegible]
HOLE IN ONE GOLF	450	180	[illegible]
JOE AND MAC	400	300	[illegible]
JOHN MADDEN 92	450	330	[illegible]
LAGOON	450	260	[illegible]
LEGEND OF MYSTICAL NINJA	450	330	[illegible]
LEMMINGS	450	260	[illegible]
NCAA BASKETBALL	500	280	[illegible]
PAPERBOY II	450	260	[illegible]
PGA TOUR GOLF	450	330	[illegible]
PILOT WINGS	450	330	[illegible]
POWER PUNCH II	400	230	[illegible]
RPM RACING	450	260	[illegible]
RAIDEN	450	330	[illegible]
ROBOCOP III	450	330	[illegible]
SMART BALL	450	260	[illegible]
SMASH TV	400	300	[illegible]
SPACE MEGAFORCE	450	260	[illegible]
SPANKYS QUEST	450	260	[illegible]
SUPER ADVENTURE ISLAND	450	260	[illegible]
SUPER BATTLE TANK	450	260	[illegible]
SUPER F1	400	230	[illegible]
SUPER GHOULS N' GHOSTS	450	260	[illegible]
SUPER MARIO WORLD	400	230	[illegible]
SUPER OFF ROAD	400	230	[illegible]
SUPER R-TYPE	450	260	[illegible]
SUPER WRESTLEMANIA	450	330	[illegible]
XARDION	500	280	[illegible]
X-MEN	400	230	[illegible]
ZELDA III	500	370	[illegible]

ZIPP-KID GAMES
BP N°5
78960 VOISINS LE BRETONNEUX

POUR LES FRAIS D'ENVOI AJOUTEZ A VOS COMMANDES, 20F PAR JEU, 60F PAR CONSOLE

NO. DE MEMBRE ____________________
NOM ____________________
ADRESSE ____________________
____
CODE POSTAL ____________ VILLE ____________
TEL ____________________

Joindre un chèque par jeu commandé

JEU	CONSOLE	PRIX
ENVOI		
TOTAL		

CHEQUE BANCAIRE ☐ CCP ☐ MANDAT LETTRE ☐
CONTRE REMBOURSEMENT A RECEPTION (EN PLUS 24F DE FRAIS POSTAUX) ☐
CARTE CREDIT NO ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
DATE EXPIRATION ☐☐/☐☐
SIGNATURE ____________________

POUR LES CHEQUES SUPERIEURS A MILLE FRANCS UN NUMERO DE CARTE DE CREDIT EST NECESSAIRE

NINTENDO NES

CONSOLES ET ACCESSOIRES

LA CONSOLE ACTION SET	790F
MANETTE ADVANTAGE	390F
MANETTE MAX	290F

JEUX NES

TITRES	NEUFS	UTILISES VENTE	UTILISES ACHAT
A BOY AND HIS BLOB	340	190	140
ADVENTURE OF LINK	340	190	140
BAD DUDES	400	230	160
BATMAN	400	300	230
BATTLE OF OLYMPUS	340	190	140
BAYOU BILLY	340	190	140
BIONIC COMMANDO	400	230	160
BLANK MANTA	340	190	140
BLADES OF STEEL	340	190	140
BLUE SHADOW	340	190	140
BUBBLE BOBBLE	300	230	180
BUGS BUNNY BIRTHDAY	400	300	230
BURAI FIGHTER	300	170	120
DOUBLE DRAGON	400	300	230
DOUBLE DRAGON II	400	300	230
DR MARIO	300	170	120
DOUBLE DRIBBLE	145	90	70
DUCK TALES	350	260	200
GOAL	400	230	160
GHOST AND GOBLINS	240	140	100
GHOSTBUSTERS II	340	190	140
GOLF	240	140	100
GREMLINS II	440	250	170
HUNT FOR RED OCTOBER	400	300	230
IKARI WARRIORS	300	170	120
ISOLATED WARRIOR	340	190	140
JACK NICHOLAS GOLF	400	230	160
JACKIE CHAN ACTION	400	300	230
KABUKI QUANTUM FIGHTER	340	190	140
LEGEND OF ZELDA	340	190	140
LOW G MAN	340	190	140
MEGA MAN II	400	300	230
MISSION IMPOSSIBLE	400	230	160
NORTH AND SOUTH	400	300	230
PROBOTECTOR	340	190	140
PUNCH OUT	300	170	120
RAD GRAVITY	340	190	140
RAD RACER	340	190	140
RESCUE RANGERS	400	300	230
ROBOWARRIOR	300	170	120
ROBOCOP	400	300	230
RYGAR	300	170	120
SHADOW WARRIOR	340	190	140
SILENT SERVICE	340	140	80
SIMPSONS	340	250	200
SKATE OR DIE	145	90	70
SNAKE RATTLE AND ROLL	300	230	180
SNAKES REVENGE	340	250	200
SOLAR JETMAN	240	140	100
SOLOMANS KEY	240	140	100
STAR WARS	400	300	230
STEALTH ATF	340	190	140
SUPER MARIO BROS II	340	250	200
SUPER MARIO BROS III	400	340	270
SUPER OFF ROAD	300	170	120
SUPER SPIKE V BALL	340	190	140
SWORDS AND SERPANTS	340	190	140
TOP GUN II	400	230	160
TOTALLY RAD	340	250	200
TRACK AND FIELD II	340	250	200
TURBO RACING	400	230	160
WORLD CUP	340	190	140
WORLD WRESTLING	340	190	140
WWF WRESTLING	340	250	200

TARIF RESERVE AUX MEMBRES ZIPP-KID

NON MEMBRES AJOUTEZ
50F POUR LES JEUX NEUFS E
20F POUR LES JEUX UTILISES

ATARI LYNX

CONSOLES ET ACCESSOIRES

LA LYNX II	790
CABLE COMLYNX	50
SAC LYNX	190

JEUX LYNX

TITRES	NEUFS	UTILISES VENTE	UTILISES ACHAT
3D BARRAGE	235	180	140
720 DEGREES	235	140	100
APB	235	140	100
AWESOME GOLF	235	140	100
BASKET BRAWL	235	180	140
BILL AND TED	235	180	140
CALIFORNIA GAMES	195	80	50
CHEQUERED FLAG	235	140	100
GAUNTLET III	235	140	100
GRID RUNNER	235	140	100
HARD DRIVIN'	235	180	140
HYDRA	235	140	100
ISHIDO	235	90	60
KLAX	235	90	60
LYNX CASINO	235	90	60
MS PACMAN	195	80	50
NFL SUPERBOWL	235	[illegible]	[illegible]
NINJA GAIDEN	195	[illegible]	[illegible]
PACLAND	235	[illegible]	[illegible]
PAPERBOY	195	[illegible]	[illegible]
PINBALL SHUFFLE	235	[illegible]	[illegible]
ROADBLASTERS	235	[illegible]	[illegible]
ROBOSQUASH	195	[illegible]	[illegible]
ROBOTRON	235	[illegible]	[illegible]
STUN RUNNER	235	[illegible]	[illegible]
SCRAPYARD DOG	235	[illegible]	[illegible]
TURBO SUB	235	[illegible]	[illegible]
VIKING CHILD	235	[illegible]	[illegible]
VINDICATORS	235	[illegible]	[illegible]
WARBIRDS	195	[illegible]	[illegible]
WORLD CUP SOCCER	235	[illegible]	[illegible]
XYBOTS	235	[illegible]	[illegible]

TOUS LES PRIX SONT SUSCEPTIBLES DE MODIFICATIONS

POUR DEVENIR ZIPP-KID, TEL

30.64.54.54

DE PROVINCE 16-1 30.64.54.54

NINTENDO GAMEBOY



CONSOLES ET ACCESSOIRES

LA CONSOLE GAMEBOY 690F
LIGHTBOY 175F
BLACK CARRY ALL 150F

JEUX GAMEBOY

TITRES	NEUFS	UTILISES VENTE	UTILISES ACHAT
ADDAMS FAMILY	225	90	60
ADVENTURE ISLAND	195	180	150
BATMAN	215	130	90
BETTLEJUICE	225	130	100
BLADES OF STEEL	225	130	100
BUBBLE BOBBLE	195	110	90
BUBBLE GHOST	195	100	90
BUGS BUNNY II	225	170	140
BURAI FIGHTER	195	120	90
CASTLEVANIA	195	110	90
CASTLEVANIA II	225	170	140
CHASE HQ	195	110	90
CHESSMASTER	195	120	90
DAYS OF THUNDER	225	130	100
DICK TRACY	195	150	120
DRAGONS LAIR	195	120	90
DYNABLASTER	195	120	90
DOUBLE DRAGON	195	120	90
DOUBLE DRAGON II	225	170	140
DOUBLE DRIBBLE	195	150	120
DR MARIO	195	120	90
DUCK TALES	235	180	140
F1 HERO	235	140	100
FINAL FANTASY	245	190	150
FINAL FANTASY ADVENTURE	245	190	150
FINAL FANTASY II	245	190	150
FORTIFIED ZONE	225	90	60
GAUNTLET II	215	130	90
GHOSTBUSTERS II	215	130	90
GOLF	195	120	90
GRADIUS	215	130	90
GREMLINS II	215	170	130
HUNT FOR RED OCTOBER	215	130	90
JACK NICHLAUS GOLF	225	170	140
JOE AND MAC	225	170	140
JORDAN V BIRD	225	90	60
MARBLE MADNESS	225	130	100
MARUS MISSION	225	130	100
MEGAMAN	225	130	100
MEGAMAN II	225	170	140
MICKY'S DANGEROUS CHASE	225	170	140
NAVY SEALS	215	130	90
NINJA GAIDEN	215	190	160
NEMESIS	215	130	90
NEMESIS II	225	170	140
NFL FOOTBALL	225	130	100
NINJA TURTLES	215	130	90
NINJA TURTLES II	225	170	140
NINTENDO WORLD CUP	195	120	90
OPERATION C	225	170	140
PACMAN	225	90	60
PAPERBOY	195	80	50
PAPERBOY II	195	150	120
POPEYE II	225	130	100
PRINCE OF PERSIA	195	150	120
PUNISHER	225	130	100
R-TYPE	195	120	90
ROBOCOP	215	130	90
ROBOCOP II	225	170	140
ROGER RABBIT	225	130	100
SIMPSONS	225	200	170
SNOW BROTHERS	225	130	100
SPIDERMAN	195	120	90
SUPER HUNCHBACK	195	150	120
SUPER MARIO LAND	195	120	90
SUPER OFF ROAD	225	200	170
SUPER RC PRO AM	225	170	140
TENNIS	195	120	90
TERMINATOR II	225	200	170
TOP GUN	225	170	140
WWF SUPERSTARS	225	170	140

SEGA MASTER SYSTEM

CONSOLES ET ACCESSOIRES

LA CONSOLE MASTER SYSTEM II 490F
MASTER SYSTEM II PLUS 890F
PISTOLET SEGA 265F
CONTROL STICK 139F
CONTROL PAD 99F

JEUX MASTER SYSTEM

TITRES	NEUFS	UTILISES VENTE	UTILISES ACHAT
AFTERBURNER	275	160	110
ALEX KIDD SHINOBI	290	220	170
ALIEN STORM	295	170	120
ASTERIX	375	280	210
BACK TO THE FUTURE II	255	190	150
BATTLE OUTRUN	290	170	120
BONANZA BROS	295	170	120
BUBBLE BOBBLE	245	190	150
CHASE HQ	275	160	110
CHESS	345	260	200
CHOPLIFTER	235	140	100
DANAN JUNGLE FIGHTER	235	140	100
DIE HARD II	275	210	160
DONALD DUCK	345	260	200
DOUBLE DRAGON	290	220	170
DUCK TALES	290	220	170
FLINTSTONES	290	220	170
GALAXY FORCE	290	170	120
GAUNTLET	290	170	120
G-LOC	290	220	170
GHOULS AND GHOSTS	290	220	170
GOLDEN AXE	290	220	170
GOLDEN AXE WARRIOR	295	170	120
GOLFMANIA	295	220	170
HEAVYWEIGHT BOXING	295	170	120
HEROES OF THE LANCE	300	170	120
IMPOSSIBLE MISSION	275	160	110
INDIANA JONES	290	170	120
LASER GHOST	345	260	200
LEADERBOARD	245	190	150
LINE OF FIRE	345	260	200
MERCS	375	210	150
MICKY MOUSE	290	220	170
MOONWALKER	290	220	170
OPERATION WOLF	300	170	120
OUTRUN EUROPA	265	150	110
PACMANIA	255	150	110
PHANTASY STAR	345	200	140
PRINCE OF PERSIA	275	210	160
R-TYPE	275	210	160
RAMPART	275	160	110
RC GRAND PRIX	290	170	120
ROCKY	245	140	100
RUNNING BATTLE	295	220	170
SHADOW DANCER	345	260	200
SHADOW OF THE BEAST	310	180	130
SHINOBI	300	170	120
SONIC THE HEDGEHOG	290	250	200
SPEEDBALL	165	130	110
SPIDERMAN	290	170	120
STRIDER	295	170	120
SUMMER GAMES	235	140	100
SUPER KICK OFF	255	190	150
SUPER MONACO	295	220	170
TOM AND JERRY	290	220	170
ULTIMA IV	375	210	150
WONDERBOY	235	180	140
WONDERBOY III	290	220	170
WORLD SOCCER	240	140	100
XENON II	255	190	150

SEGA GAMEGEAR

CONSOLES ET ACCESSOIRES

LA GAMEGEAR 990F
ADAPTATEUR MASTER SYSTEM ... 195F
TRANSFO 95F

JEUX GAMEGEAR

TITRES	NEUFS	UTILISES VENTE	UTILISES ACHAT
BATTER UP	200	160	130
CHASE HQ	200	160	130
DONALD DUCK	195	180	150
DRAGON CRYSTAL	195	110	90
FANTASY ZONE	200	140	100
FROGGER	195	110	90
G-LOC	195	110	90
GOLDEN AXE	200	160	130
HALLEY WARS	195	110	90
JOE MONTANA	200	120	90
LEADERBOARD	200	160	130
MICKEY MOUSE	195	150	120
NINJA GAIDEN	200	180	150
OUTRUN	200	190	150
PACMAN	195	150	120
PENGO	165	100	80
PSYCHIC WORLD	165	100	80
PUT AND PUTTER	165	130	110
SHINOBI	195	150	120
SLIDER	195	110	90
SONIC THE HEDGEHOG	200	180	150
SPACE HARRIER	195	150	120
SPIDERMAN	200	160	130
SUPER KICK OFF	200	160	130
SUPER MONACO	165	130	110
WONDERBOY	165	130	110
WOODY POP	165	70	40

TOUS LES JEUX SELON DISPONIBILITES

CARTE DE MEMBRE GRATUITE

APRES VOTRE PREMIER ACHAT DE 250F

AVEC LA CARTE ZIPP-KID

REMISE

50F SUR LES JEUX NEUFS

REMISE

20F SUR LES JEUX UTILISES

NOUS VOULONS VOS JEUX*

LEUR PRIX TARIF SERA DEDUIT DE TOUT ACHAT D'UN JEU NEUF OU D'UN JEU UTILISE

POURQUOI PAYER LE PRIX DU NEUF POUR UN ANCIEN TITRE?

NOUS REPRENONS AUSSI VOS ANCIENS TITRES SANS OBLIGATION D'ACHAT.

TELEPHONEZ NOUS DES MAINTENANT POUR LES PRIX DU LUNDI AU SAMEDI.

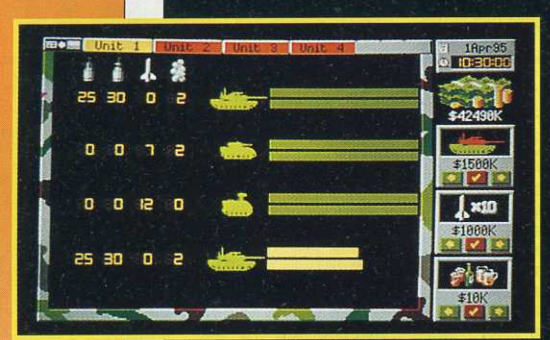
ENVOI

TOUS LES JEUX SONT ENVOYES EN COLISSIMO.
AJOUTEZ 20F PAR JEU ET 60F PAR CONSOLE.

* A L'EXCEPTION DES JEUX JAPONAIS AUTRES QUE SUPER FAMICOM

EMPIRE : PACIFI

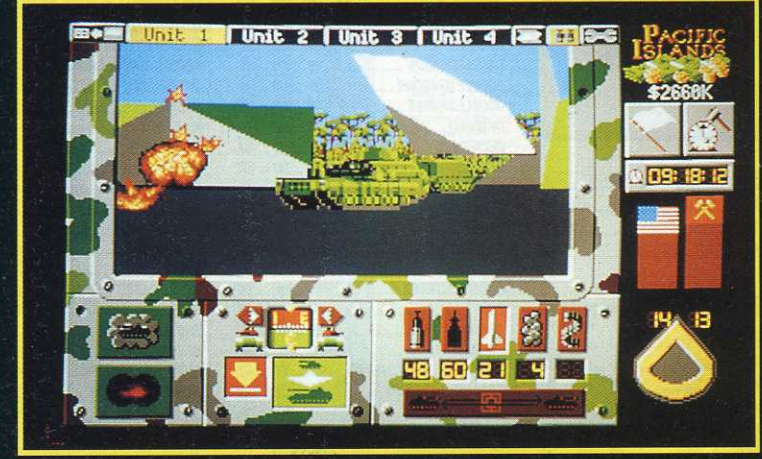
REPORTAGE : MOULINEX


Pacific Island : cadre en jaune





Compaign : cadre en bleu



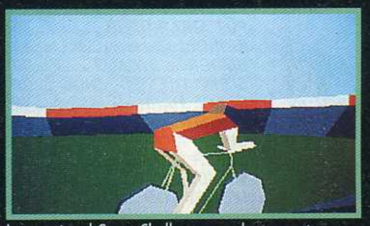

L'éditeur anglais Empire, annonce la sortie imminente de plusieurs logiciels absolument superbes. Le mois dernier, notre envoyé spécial (enfin pas vraiment envoyé puisqu'il vit sur place), Derek de la Fuente, vous a longuement parlé de ces jeux. Ce mois-ci, place surtout à l'image, avec, à tout seigneur tout honneur, Campaign. Cette simulation de combats sur Amiga commence par l'introduction la plus belle qu'il m'ait été donné de voir, toutes machines confondues y compris CD ROM. Le graphisme, d'une finesse et d'une beauté sans égal, est animé comme dans un rêve, et la bande son, très évocatrice, utilise pour une fois la totalité des capacités sonores de l'Amiga. Comme tous les jeux Empire, ce logiciel bénéficiera d'un mode d'emploi traduit et -c'est suffisemment rare pour être mentionné- de textes français à l'écran. Ce jeu permettra de piloter de nombreux types d'appareils et de jouer de façon très stratégique. Bientôt sur PC et 16 Bits.

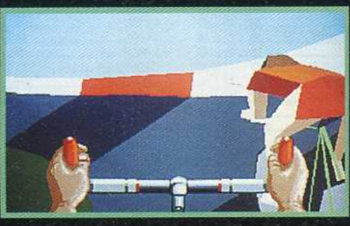
Aussi guerrier, aussi beau, aussi Empire, Pacific Island, à paraître très bientôt, rappellera sans doute quelque chose aux joueurs confirmés. Eh oui, il s'agit en fait de Team Yanke II, un jeu de chars très intéressant qui permet, là aussi, sur Amiga et plus tard ST et PC, de piloter plusieurs machines. Dans cette suite, outre de nombreuses améliorations techniques, on sera confronté à des ennemis inédits et les décors, plus complexes eux aussi, comporteront de nombreux pièges, à commencer par des champs de mines.

Dans un genre moins belliqueux, Internationnal Sport Challenge va permettre aux fanas de sports en tout genre -mais en chambre- de se dégourdir le joystick et les neurones avec de nombreuses épreuves ayant la particularité d'être très bien mises en images. Certaines scènes seront ainsi vues en caméra subjective, puis par le public, grâce à une intelligente combinaison d'affichages sprites et objets 3D. Comme chaque





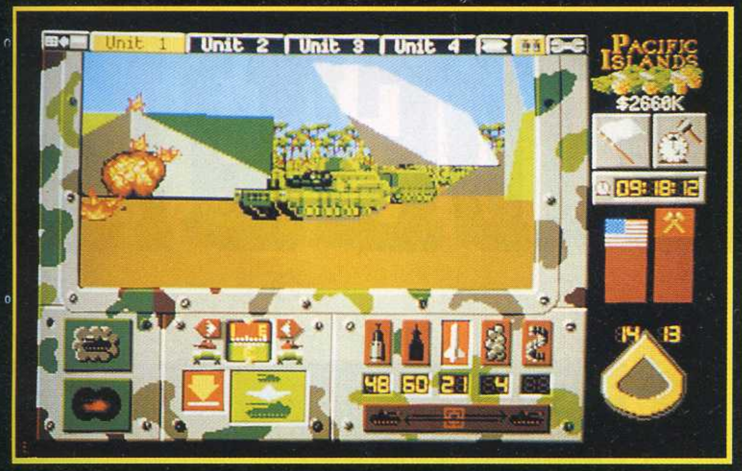



International Sport Challenge : cadre en vert





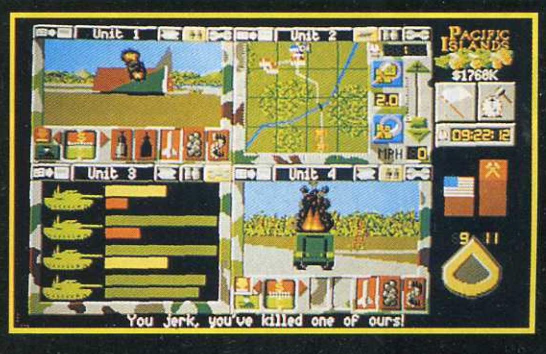


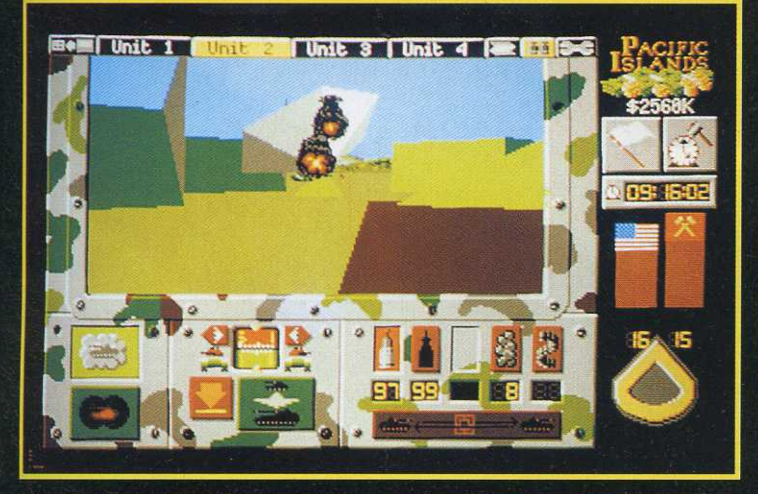




sport comporte plusieurs épreuves, on pourra, en fait, jouer avec 2000 combinaisons possibles !

Signalons enfin que l'éditeur se subdivise ; tandis que le label de départ (Empire) se spécialise dans les jeux de simulation et de stratégie, l'arcade sera traitée par la branche Arcade Master. Ils éditeront prochainement Magic Boy, un jeu de plates-formes comportant plus de 70 niveaux sur 16 bits, PC, C64 et, probablement plus tard, sur consoles.





Preview sur Amiga.
Sortie prévue :
fin mars
sur Amiga, PC, ST.









OCEAN

Hook

Steven Spielberg s'est chargé du film, et Ocean s'occupe du soft, en collaboration avec Sony. Tout le monde va vous en parler pendant des mois, alors nous avons décidé de vous en parler tout de suite, voici Hook.





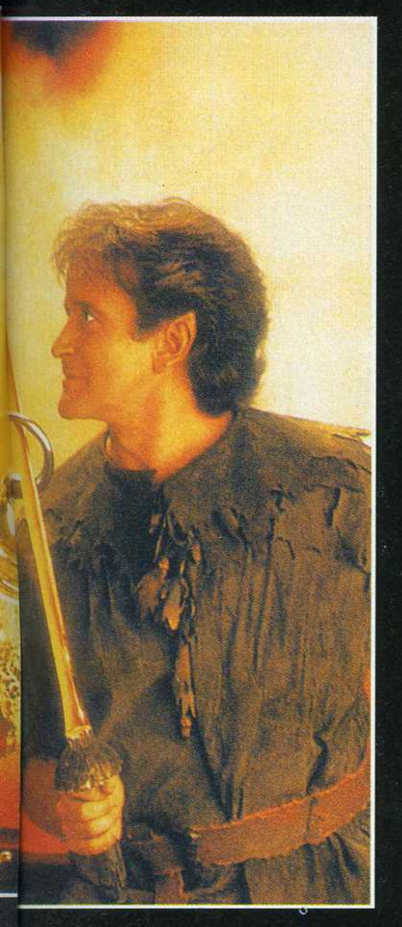
HOOK, LE FILM

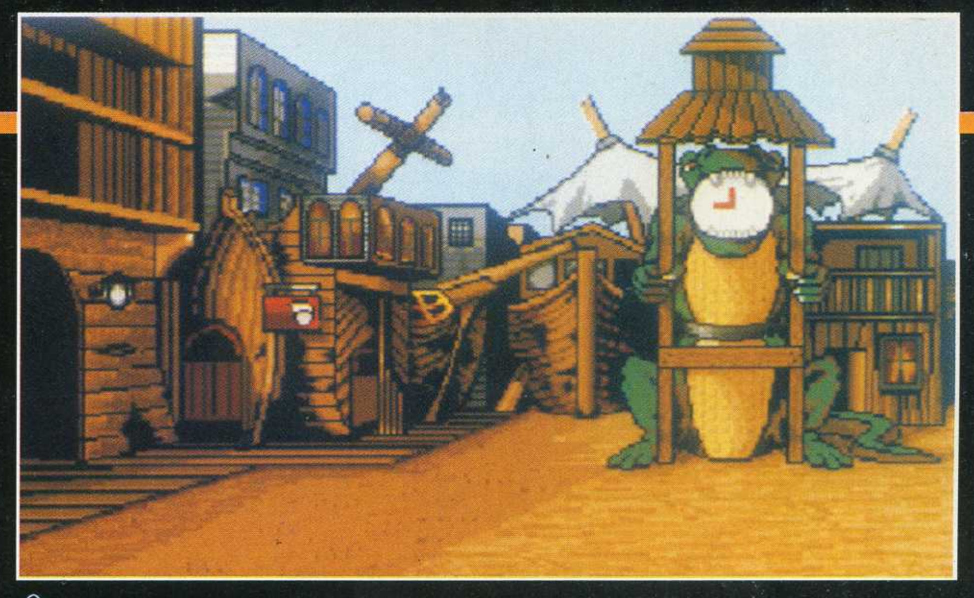
Steven Spielberg doit avoir un sourire permanent accroché au visage, il doit rayonner de joie dès qu'il fait un pas. De toute l'histoire du cinéma, et parmi les films qui ont fait le plus d'entrées dans le monde entier, il en a signé déjà trois: Les dents de la mer, E.T. et Les Aventuriers de l'Arche Perdue. Son dernier film, Hook, créé déjà l'évènement et devrait susciter le même engouement que les trois précédemment cités.




La distribution de Hook n'est pas des plus ridicules, enfin si l'on considère les acteurs qui ont la cote en ce moment. Le rôle du méchant capitaine crochet sera tenu par Dustin Hoffman, celui de la fée Clochette par Julia Roberts (actrice spéciale yuppies) et Peter Pan aura la tronche de Robin Williams, avec des oreilles pointues en plastique. Le scénario ne devrait pas être trop poussé, le but étant tout de même de plaire à un public de 7 à 77 ans. Ceux qui ont vu la version Walt Disney de Peter Pan gardent tout cela dans un coin de leur tête, puis ils tentent de transformer Peter Pan en adulte pour obtenir le Peter Pan de Hook. Notre héros a maintenant des enfants, deux garçons, qui se font kidnapper par son ennemi de toujours: le capitaine crochet. Ça ne rate pas, Spielberg est encore tombé dans le plan larmes-aux-yeux, et je sens déjà qu'il va nous faire vibrer la corde parentale à grands coups de «Oh, les pauvres enfants qui se sont fait enlever par le méchant monsieur». Pour sauver ses mômes, Peter Pan doit récupérer l'esprit de l'enfant qu'il était, pour retourner au Pays du Grand Jamais, où il affrontera le décidément très méchant capitaine crochet. La fée Clochette viendra l'aider elle aussi, ainsi que sa vieille amie







Wendy, qui, contrairement à Clochette, a pris un sacré coup de vieux vu qu'elle traine dans ses 90 ans maintenant.
Voilà pour ce qui est du scénario, mais sachez tout de même que la réalisation de ce film a coûté encore plus de dollars-thunes que pour Terminator 2, qui coûtait déjà pas mal dirons-nous, et que les effets spéciaux promettent d'être monstrueusement impressionnants.

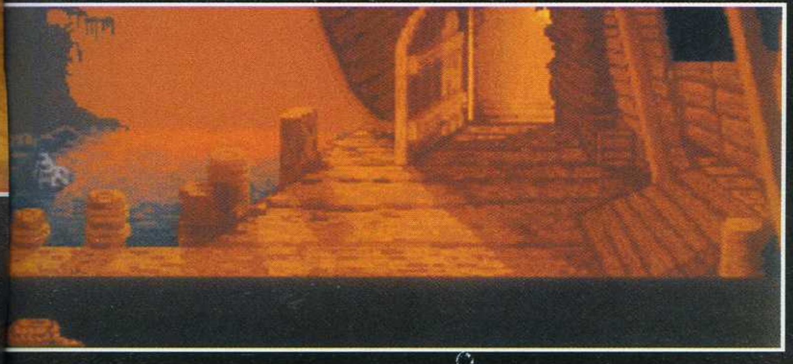
HOOK, LE JEU

Pour la première fois, Ocean se lance dans la réalisation d'un jeu d'aventures. Pour une première fois, on pouvait faire difficilement mieux en ce qui concerne le marketing. Le jeu n'est encore qu'au stade de la preview, il est vrai, peu avancée, mais, déjà, certaines pages écran promettent un jeu d'une qualité graphique tout-à- fait agréable.
Le système de jeu est maintenant classique, mais pourquoi changer une formule qui marche, puisque vous dirigez Peter Pan à l'écran en cliquant un peu partout pour le faire discuter avec les autres personnages, prendre des objets, examiner, ouvrir une porte, bref, pour qu'il exécute toutes les actions possibles et imaginables. L'architecture du jeu reprendra en fait celle des jeux Sierra ou Lucasfilms, ce qui n'est pas une mince comparaison.
En ce qui concerne le scénario du jeu, il est parfaitement identique à celui du film, et reprend les scènes et les décors principaux. Les photos de cette preview ont été réalisées sur amiga, les écrans sont en 32 couleurs, carrément, et la version PC en aura 256, en VGA bien sûr.











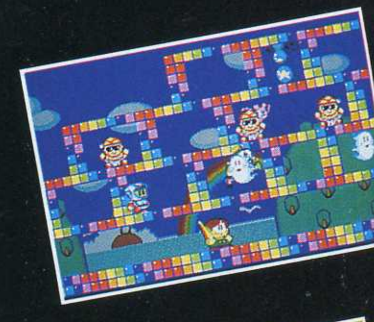
PARASOL STARS

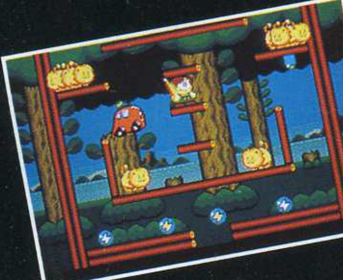


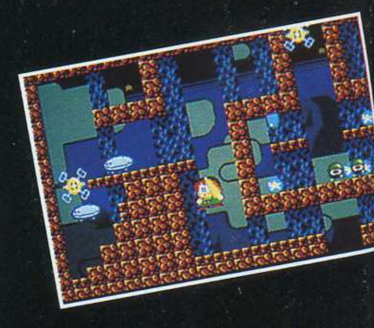
Le premier niveau est composé d'instruments de musique avec des yeux, des jambes, des bouches. Vous devez bien sûr leur filer des coups de parapluie pour les transformer en bonus et les faire disparaître.



Certains niveaux ne sont pas en un seul écran, un scrolling parfaitement fluide se déclenche alors, quand vous atteignez le bord de l'écran.





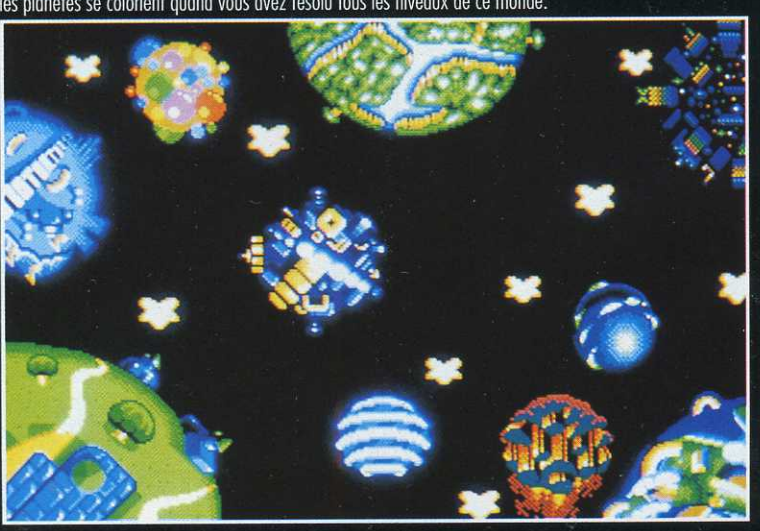


Imaginez une dizaine de mondes différents, avec décors et sprites originaux, imaginez que pour chaque monde il y a 7 niveaux, que les tableaux sont de plus en plus grands et de plus en plus difficiles. Si, en plus, les graphismes sont réussis, les animations rapides et fluides, le jeu amusant, si l'on a un parapluie et qu'on file des grands coups dans des sales bestioles qui se transforment en gâteau, hein? Parasol Stars c'est tout ça, avec des boss de fin de mondes énormes et rigolos.

Je sais bien que tous les fans de Bubble Bobble tremblent déjà d'impatience, qu'ils vont commencer à avoir des crises de nerfs hystériques au rhytme d'une toutes les 2 heures, jusqu'à ce qu'ils obtiennent une version de Parasol Stars. Le problème, c'est que le jeu n'est pas tout-à-fait terminé, pas encore commercialisé, et qu'il faudra donc attendre encore un mois avant de pouvoir se soigner.

Parasol Stars, Ocean, preview sur Amiga.

Voici la carte de l'ensemble des planètes que vous allez visiter. Chacune a son thème et ses graphismes particuliers. les planètes se colorient quand vous avez résolu tous les niveaux de ce monde.





Voici un boss de fin. Normalement, sa tête ne devrait pas être inconnue à ceux qui se sont battus des heures sur bubble Bobble.



Preview sur Amiga.

LIQUID KIDS

Vous vous souvenez sûrement de New Zealand Story, ce petit jeu de plates-formes extrêmement mignon qui a vu le jour il y a déjà quelques années. Eh bien, voici la suite, en la personne de Liquid Kids. Une fois encore, il arrive de grands malheurs à nos amis les gentils animaux (qu'il est bon d'être niais de temps en temps) ; leur pays qui était pourtant si tranquille, vient d'être attaqué et envahi par le Fire Devil, un ignoble méchant qui veut devenir le maître absolu de toutes les régions.

Toute votre famille et votre fiancée ont été enlevés par le Fire Devil et ses capitaines, vous devrez donc partir et parcourir 6 régions différentes pour les délivrer. Chaque région est complètement différente du point de vue graphique et est composée de 3 ou 4 niveaux, ce qui fait une sacrée dose de difficultés et de tableaux à parcourir.

Pour lutter contre les très nombreux ennemis, votre personnage lance des bulles remplies d'eau qui emportent les ennemis sur leur passage, ceux-ci laissant alors des bonus en tous genres.

Pour l'instant très bien réalisé et très amusant, la preview de Liquid Kids n'avait plus qu'à se voir intégrer les musiques et les bruitages pour devenir testable.



A la fin de chaque monde, vous devrez affrontrer un boss énorme et très dangereux. ici, vous faites carrément face au Fire Devil lui-même.



Les mondes changent complètement de représentations graphiques. Ici, notre petit animal évolue au milieu de machines et de tuyauteries étranges.



Preview sur Amiga. Sortie prévue : fin avril sur ST et Amiga

Entre chaque monde, vous accédez à la carte où toutes les régions sont représentées, tandis que le héros du jeu fait le guignol au premier plan.





Voilà, notre charmante bestiole jaune et noire avance, une grosse bulle d'eau entre les pattes, et s'apprête à la lancer sur ses ennemis.



WIZKID





Au fur et à mesure qu'il ramasse des options, Wizkid gagne des pouvoirs, ainsi, il peut faire rebondir des objets sur sa tête et les lancer dans la direction qu'il veut. Ou encore les saisir dans sa bouche et tirer sur ses ennemis.

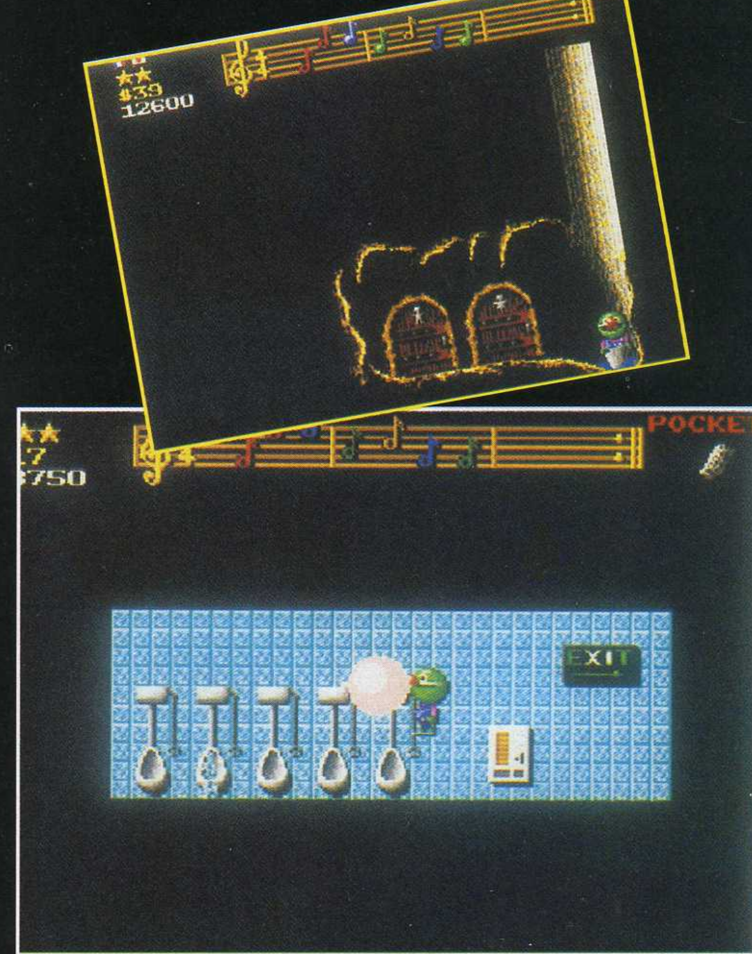
Yin and Bloody Yang, votre petite boule peut frapper les symboles zen pour qu'eux-mêmes frappent les papillons et vous fassent gagner des notes de musique. Vous devez reconstituer la partition en haut de l'écran pour passer au niveau suivant.

Commençons par quelques secondes de nostalgie. Il y a bien longtemps maintenant, sortait Wizball, un jeu où l'on dirigeait une boule qui se déplaçait dans des mondes grisâtres, et qui devait tout repeindre en bondissant partout. Voilà que plusieurs années après, arrive la suite de ce jeu très original: Wizkid. Le personnage est toujours une petite boule, mais peut, cette fois, disposer d'un corps et de deux jambes. A travers 12 niveaux de 100 écrans chacun, dans des décors complètement cinglés, vous devez résoudre diverses énigmes, détruire des ennemis, ramasser des notes de musique pour sauter des bébés chats.

Bon, je sais, cela ressemble beaucoup à du n'importe quoi, mais dans l'état actuel de la preview il est difficile d'en savoir plus, surtout quand on se retrouve face à des graphismes et des situations aussi tarées. Les programmeurs ont dû gagner un second séjour à l'hopital psychiatrique.

Enfin, cela bouge très vite, c'est un mélange de jeu d'arcade, aventure, et de tableaux à résoudre, et ça sort bientôt sur amiga, chez Ocean, donc.





Les phases les plus étranges sont celles où votre personnage évolue avec des jambes et où, par exemple, il se rend dans des toilettes, fait déborder les pissotières ou souffle dans un préservatif pour s'envoler. Cinglé, non?

news • previews

LEANDER









LEANDER

Thanatos reste tapi dans sa tanière, se vautrant dans la force vitale, source de puissance qu'il tire de la Princesse Lucanna.

La Princesse Lucanna est en train de mourir: prisonnière de la Sphère de Déplétion, ses forces seront bientôt épuisées .

Pendant ce temps, Leander, le Capitaine de la Garde, s'agenouille devant son maître en lui demandant conseil et s'entend répondre: *"La princesse est la balance entre le bien et le mal. Si elle meurt, le bien disparaîtra et le mal submergera le royaume"*.

Au fur et à mesure que le pouvoir de Thanatos augmente, le monde succombe sous son étreinte maléfique; Leander doit maintenant faire face et surmonter des dangers pires que ceux qui hantent ses cauchemars les plus noirs, avant de pouvoir libérer la princesse et sauver le royaume.

*Vous jouez le rôle de la Princesse prisonnière de la Sphère de Déplétion, attendant que Leander la sauve. Y parviendra-t-il? Ou bien passerez-vous la totalité du jeu à ne rien faire tout en continuant à vous vider de votre force vitale?

Leander parviendra-t-il à la Sphère maléfique?

*Psygnosis se réserve le droit de modifier ce scénario.

DISPONIBLE SUR ATARI ST

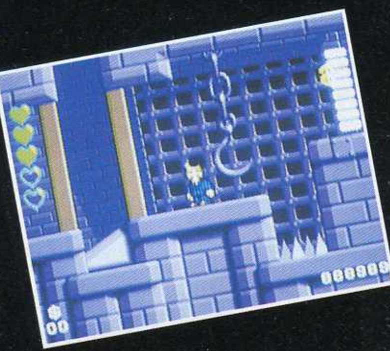
PSYGNOSIS
FREEPOST
LIVERPOOL L3 3AB
UNITED KINGDOM
Tel: 44-51-709-5755



EXCLUSIF

THE ADDAMS FAMILY

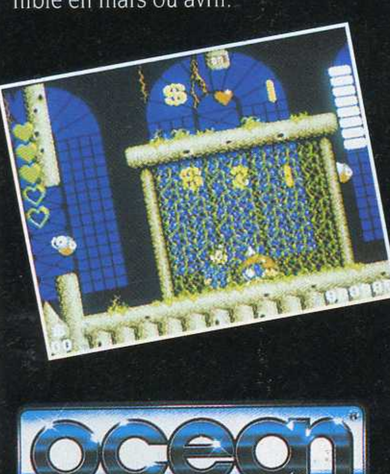
REPORTAGE : DEREK DELA FUENTE



LE PROGRAMME :

C'est l'un des gros titres d'Ocean et il a été converti sur la Super Famicom. Quand les programmeurs d'Océan ont démarré ce projet, ils ont d'abord travaillé pour l'Amiga dans l'optique d'une version console. A mi-chemin, ils ont décidé de commencer la version Super Famicom ce qui les a complètement monopolisés et, du coup, la version Amiga a été terminée après.

La version Amiga ne sera pas tout-à-fait aussi riche que la version console, qui bénéficie d'un nombre de couleurs illimité pour chaque sprite, mais ils sont quand même parvenus à obtenir un résultat très satisfaisant en intégrant une nouvelle palette à chaque écran. Le scrolling posait également de sérieux problèmes mais après moult reprogrammations, ils s'en sont bien tirés. Vous aurez la même collection de sprites sur votre écran et presque autant de couleurs ; quant au scrolling parallaxe, il ne réduit pas du tout la vitesse du jeu. Addams Family devrait être disponible en mars ou avril.



L'INTRIGUE:

La famille Addams a été flanquée à la porte de son superbe manoir. Pour sauver le manoir des mains du représentant légal de l'affaire, qui en veut à la fortune des Addams, Morticia, Lurch, Granny, Pugaly et Wednesday sont venus à la maison pour parler avec lui. Mais quand Gomez arrive, toute sa famille a disparu. En tant que Gomez, vous devrez trouver et protéger les vôtres, ainsi que votre maison et votre santé. Le jeu se déroule dans un grand et inquiétant manoir, dont les multiples pièces recellent divers indices, objets et potions magiques que vous devez chercher. L'une des potions changera Gomez en homme-loup ce qui lui permettra de se déplacer plus rapidement et de sauter plus haut, une autre le transformera aussi en le rendant à peu près invincible. Il y a aussi pas mal d'armes à trouver et à utiliser. La maison comprend une cave et un grenier, à l'intérieur desquels vous trouvez différents sous-jeux, de même que lorsque vous entrez dans le bois à droite de la maison, dans le cimetière, ou encore, dans la maison du gardien. Tuer le gardien n'est d'ailleurs pas facile car il faut lui tirer dessus en visant au bon endroit e,t en général, vous n'avez jamais assez de temps ou d'énergie pour le faire. C'est un jeu d'aventures avec plein de plates-formes et de tirs mais la matière grise est aussi nécessaire pour résoudre l'intrigue, car il faudra découvrir de nombreux passages secrets ainsi que des salles cachées. Ce jeu riche et varié, dans la lignée de Super mario Bros, porte la marque d'Ocean.



Preview sur Amiga.

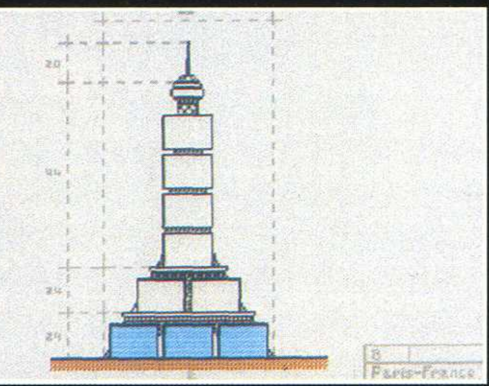


ocean

news • previews

IDEA : CLIK CLAK

Un jeu simple mais aussi original que prenant! Il nous vient de la compagnie italienne Idea. Le but consiste à faire tourner tous les mécanismes rouges de l'écran. Vous les reliez avec des roues dentées de tailles différentes qui apparaissent sur l'écran et qui doivent être placées correctement. Au début de la partie, vous avez 2 roues rouges des deux côtés de l'écran, une seule est en mouvement. Votre menu se trouve en bas de l'écran. Vous pouvez y sélectionner une série d'objets qui vous permettra d'atteindre votre objectif. Vous avez des icônes qui vous montrent la prochaine roue à chaque fois que vous en avez positionné une. Vous remarquerez qu'il y a des chevilles sur les tableaux ce qui vous permet de positionner les roues avec précision. Pour vous compliquer la tâche, de petites créatures vont apparaître et encrasser ou rouiller les roues. Il y aura deux solutions: soit vous huilez les dents, soit vous tirez sur la vermine avec un curseur, mais quel que soit votre choix, la solution ne sera que temporaire. Comme il



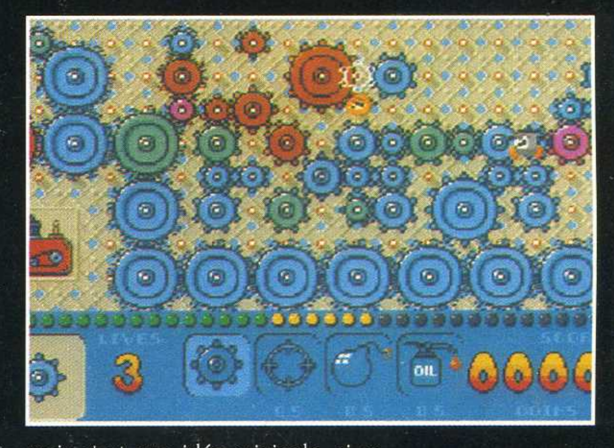
vous avez mal positionné. Il faut mettre de l'huile dans les moteurs quand ils commencent à chauffer, ce qui vous prend un temps précieux. La vraie partie stratégique du jeu consiste à placer les roues les unes à côté des autres pour qu'elles s'encastrent et que celle d'à-côté s'active. Si vous ne les positionnez pas bien ça donne une belle pagaille et vous avez du mal à vous en sortir, d'autant que vous ne savez jamais de quelle taille sera la roue suivante et si vous aurez assez de place pour la loger quelque part. Vous pouvez toujours les placer au hasard en espérant que la prochaine collera. Il y a environ 6 tailles



s'agit d'une course contre la montre, c'est d'essayer de placer la roue qui vous prendra le plus de temps. Vous disposez d'une quantité limitée de bombes pour faire sauter une roue que



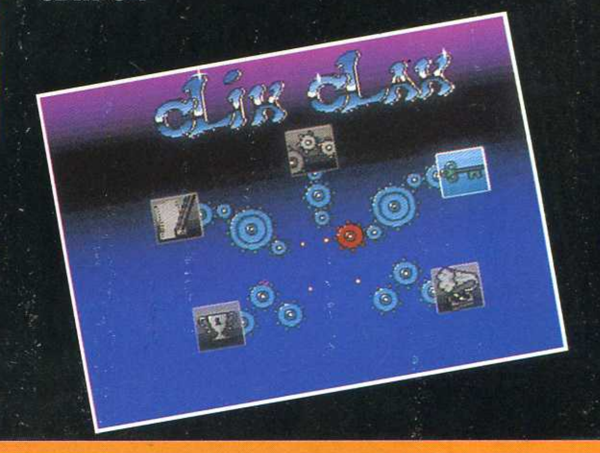
de roues différentes. Ce n'est pas le nombre de roues sur l'écran qui compte, le but c'est que toutes les roues rouges tournent à la fin de la partie. Et, bien sûr, moins vous avez placé de roues inutiles, plus vous avez de points. Les niveaux suivants deviennent de plus en plus durs parce qu'il y a de moins en moins de chevilles pour vous permettre de placer correctement les roues. Vous devez donc veiller à placer les plus grandes roues sur les bords de manière à ce qu'elles chevauchent une zone sans cheville, de l'autre côté vous placez aussi une grande roue et là ça se goupille à merveille. La course contre la montre en fait un jeu excitant. Son look est plutôt basique



mais c'est une idée originale, si ce n'est qu'elle ressemble un peu à une des épreuves de Fort Boyard.



Preview AMIGA. Sortie prévue sur ST/AMIGA/ CBM 64



EXCLUSIF

TEAM 17

REPORTAGE : DEREK DELA FUENTE

Cette compagnie n'en est qu'à sa troisième parution mais ils sont en train de prendre littéralement le marché d'assaut. Leur premier-né était un "budget game", mais déjà à la hauteur des jeux à prix normal. Puis ce fut Alien Breed, un pure shoot-em-up de la meilleure espèce qui a maintenu une belle courbe de vente pendant plusieurs semaines de suite et a même été numéro 1 pendant une certaine période. Comment une si petite équipe, inconnue qui plus est, a-t'elle fait pour atteindre ainsi le top avec tous ses jeux? La raison tient en deux points: primo, ils connaissaient l'attente du public en matière de jeux et secundo, ils ont engagé quelques-uns des meilleurs démo-makers comme programmeurs...

C'est toujours la même galère, quelqu'un fait une erreur et c'est vous qui trinquez! Mais pourquoi ont-ils fait ça? Les scientifiques voulaient juste s'amuser un peu. Personne n'a vraiment désiré cette mutation massive d'insectes en droïdes. On les a finalement envoyé sur la planète Ryxx pour qu'ils disparaissent peu à peu mais malheureusement ils ont survécu et sont devenus plus forts encore. Leur circuits d'intelligence ont été faussés et leur seul objectif est maintenant de chercher les auteurs de ce sabotage. La fédération craint leur action et une mission a été entreprise... C'est vous, le héros de l'histoire, qui devez vous rendre sur la planète Ryxx et renvoyer ces horribles créatures au néant.

Le jeu présente 6 niveaux de tir pur (ainsi que quelques sous-niveaux). Vous contrôlez un minuscule engin spatial et en vous déplaçant vous récoltez des bonus qui vous permettent d'équiper votre vaisseau pendant que les ennemis arrivent par vagues et que leur taille vous fait apparaître comme un tout petit point sur l'écran. Cela pourrait n'être qu'un simple shoot'em up à scrolling horizontal façon Menace mais il est quasiment digne d'être un véritable jeu d'arcade. Un boss de fin niveau impressionnant vous attend. Des tempêtes et autres intempéries influenceront votre progression. Il faut faire attention en vous déplaçant quand vous passez au travers d'une gigantesque tempête de



météorites et que d'immenses blocs de pierre se précipitent sur vous. Il faut être rodé au joystick! Vous évoluez de surprise en surprise: des espaces intergalactiques aux multiples planètes, de la chaleur des volcans à l'Arctique glacée, vous croisez des poissons volants et survolez des lacs d'acide avant d'aller vous perdre dans un réseau de tunnels souterrains où il vaut mieux ne pas être claustrophobe! On ne sait jamais quel surprise le jeu nous réserve.

Il y a deux niveaux de difficulté et les objets récoltés sont affichés dans le menu en bas de l'écran. Une voix digitalisée vous prévient des attaques imminentes.



TEAM 17

PROJECT X

Les sprites utilisés sont parmi les plus gros qu'on ait vu, et bien que le scrolling soit en parallaxe et qu'il y ait plus de 32 couleurs par écran, la vitesse n'en est pas réduite d'un poil pour autant.

Comme le jeu est immense, vous avez un système de mots de passe qui vous évite de tout vous retaper à chaque fois que vous jouez. La bande sonore est géniale.

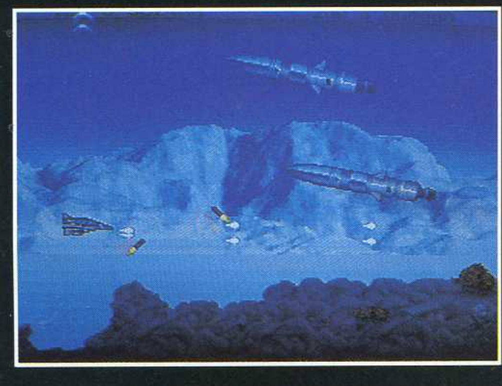
Elle a été écrite par un as de la démo, Dr Awesome. Un nouveau hit en perspective!











Sur AMIGA seulement. Sortie le 17 avril

EXCLUSIF

ZEPPELIN

REPORTAGE : DEREK DELA FUENTE

MATCH OF THE DAY



Match of the Day est un peu l'équivalent de notre Téléfoot et passe une ou deux fois par semaine à la télévision anglaise. On y voit les grands moments de foot et les matchs importants qui sont transmis et commentés en direct. A la mi-temps, un expert donne son opinion sur le déroulement du jeu. Ce nouveau jeu de Zeppelin sera ni plus ni moins une copie de cette émission dans ses divers aspects. Vous y trouverez des écrans de textes avec la photo des experts qui commentent la manière dont vous contrôlez votre équipe. Ce jeu est essentiellement une simulation de gestion d'équipe. Vous avez la responsabilité d'une équipe de foot et votre job consiste à faire en sorte qu'elle gagne la Coupe F.A et parvienne en haut du classement. En Angleterre il y a 92 clubs de foot répartis en 4 divisions. Vous aurez le choix de votre équipe mais il faut savoir que les plus prisées sont Manchester United et Liverpool. Le jeu est conçu avec les mêmes ingrédients que ceux du même type mais Zeppelin s'est efforcé d'y ajouter quelques touches de nouveauté. Il faut non seulement entraîner, sélectionner, acheter ou vendre des joueurs mais aussi dealer avec les médias. Les articles de presse concernant le club de même que les rumeurs au sein de l'équipe seront affichés ainsi que le niveau de notoriété des joueurs. Le jeu est partagé en sections, chacune d'elles possédant ses propres menus avec: le Président du club, son Médecin, son Entraîneur, son Recruteur et son Equipe. Ces personnages vous donneront leur opinion et leurs conseils, ce sera à vous de décider si vous avez intérêt à les suivre. Le Recruteur vous dira par exemple qu'il y a un nouveau footballeur de talent que vous devriez acheter. En consultant le menu de statistiques vous évaluerez les compétences du joueur en question et déciderez si c'est une sage initiative. Après un match, vous devrez tenir votre propre conférence de presse.

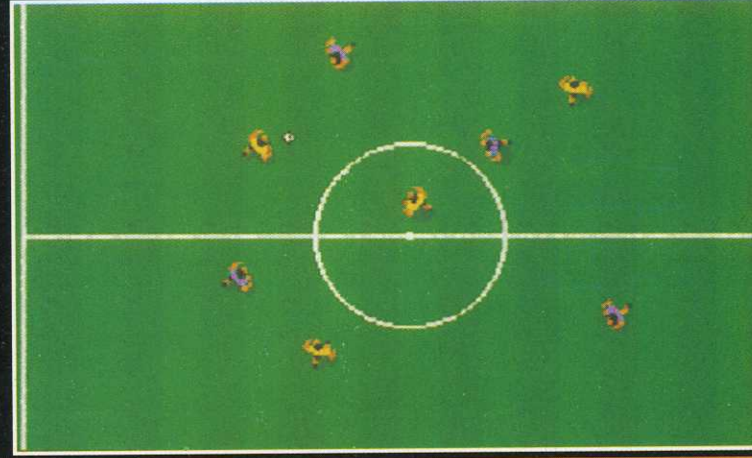
Les séquences du match seront générées par ordinateur mais, selon les dires de l'éditeur, les graphiques des écrans seront bien meilleurs que ce qui a déjà été vu dans ce type de jeu. Il y a des centaines de séquences de match différentes spécialement écrites pour ce jeu. Les programmes de ce genre utilisent généralement un facteur aléatoire



pour générer les résultats et le niveau des équipes concurrentes, mais Zeppelin s'est efforcé d'améliorer ce procédé en utilisant un générateur d'intelligence artificielle spécial. Ainsi le niveau de vos adversaires ne sera pas le même à chaque partie et à chaque saison. Vous ne risquez pas de vous endormir sur vos lauriers!

Preview sur Amiga.





Zeppelin

news • previews

US GOLD - THE MANAGER



Récemment, une compagnie allemande relativement inconnue, Software 2000, a littéralement pris d'assaut les accros du jeu de foot. Leur jeu est devenu un des meilleurs jeux de management. Les Allemands sont d'autant plus conquis que ce genre est vraiment leur marotte. Les autres pays d'Europe vont enfin avoir le plaisir de découvrir ce jeu formidable, merci US Gold d'avoir traduit les textes! On le trouvera sur le marché français dans quelques mois. C'est Football Manager de Anco qui en serait le plus proche en comparaison, mais The Manager promet de le supplanter dans le genre et il se pourrait que des data discs suivent la sortie du jeu. Un nombre infini d'options, de paramètres et de variations (très faciles à utiliser) seront à votre disposition pour contrôler votre équipe. Les statistiques des joueurs des meilleurs équipes de France seront à votre disposition pour faire de vous un Manager de Top niveau.

On peut y jouer à 4 maximum. Chacun s'introduit lui-même dans la liste au départ. Vous choisissez les symboles de votre club et le temps limite de chaque simulation en années ou saisons. Mais, même en temps illimité, ça demande déjà une participation intense. Le Manager est responsable des joueurs et doit sélectionner les stades. Vous devez choisir la taille de votre stade selon des données économiques. En effet, si vous faites un bide et que le public ne remplit pas le stade, vous aurez affaire à l'huissier. Un menu spécial vous permet de prendre des décisions concernant vos projets d'innovations. Au départ, votre budget financier est restreint mais vous l'augmenterez en cours de partie grâce à vos judicieuses décisions. Cela vous permettra de développer des projets de plus en plus ambitieux. Comme dans la réalité, le Manager survit grâce aux crédits qui lui permettent de réaliser ses plans. Dans le menu de la Banque vous avez des informations permanentes concernant les conditions de crédit et il faut les consulter régulièrement.

La priorité d'un Manager de foot va à son équipe de joueurs et le public, c'est bien connu, ne s'intéresse qu'aux meilleurs. C'est grâce à votre talent que vous saurez ou non répondre à sa demande et que vous pourrez obtenir des succès. Sur le marché des échanges vous devrez traiter des affaires. Il faudra non seulement saisir l'occasion d'un joueur dont vous avez besoin mais aussi vous débarrasser des joueurs qui ne font pas l'affaire. Et vendre un joueur demande une certaine habileté. Le management de foot est un business délicat qui nécessite de prendre constamment des décisions concernant la valeur du joueur et le salaire à lui attribuer. L'argent n'est pas toujours si facile que ça à gagner, vous pouvez alors faire appel à un sponsor qui injectera un capital dans la trésorerie du club. Le menu Sponsor affichera les compagnies qui sont prêtes à vous donner de l'argent pour promouvoir leur nom et leur logo sur le stade. Si la partie business du management ne suffit plus à vous en sortir, il faut miser sur la qualité de vos joueurs et vérifier qu'ils soient à la hauteur. Le meilleur moyen de vous en assurer c'est de les envoyer dans un camp d'entraînement où ils amélioreront non seulement leur condition physique mais aussi leurs connaissances techniques. Les statistiques, où sont inscrits les classements, les buts et les scores, vous tiennent informé du lieu où sont vos joueurs et contre qui ils jouent. Vous pouvez aussi y voir ce que deviennent les équipes concurrentes.

Le match du jour est l'événement principal de la simulation, vous pouvez en visualiser les animations quand vous le désirez et si votre boulot de manager vous en laisse le temps. Les sprites ont un répertoire de mouvements assez sophistiqués et les séquences graphiques du match, comme tous les affichages d'ailleurs, s'ouvrent ou se ferment à volonté en cours de partie. Des messages vous informent chaque fois que les autres équipes réalisent un score et il peut être utile de voir comment elles font. Ce jeu de simulation de gestion est le plus abouti à l'heure actuelle. Vous pourrez aussi lire les articles du journal qui paraîtront sur l'écran après le match. Si vous perdez un match, on vous explique ce qui pèche dans votre tactique, ce qui vous permet de programmer une meilleure formation de jeu pour le match suivant.



Sortie prévue en mars





EXCLUSIF

GONZO GAME

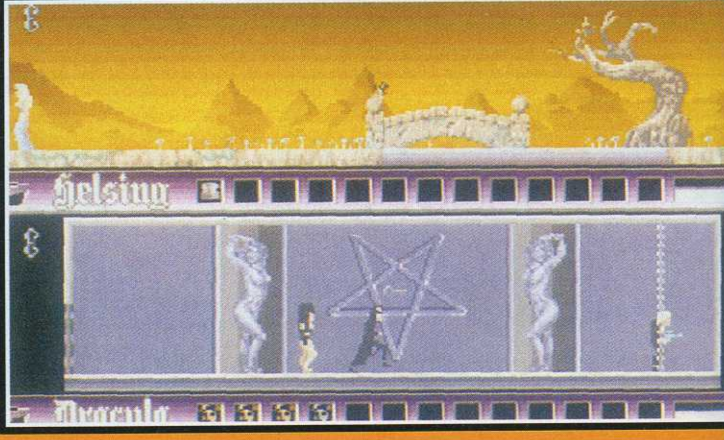
REPORTAGE : DEREK DELA FUENTE



Voilà une bouffonnerie macabre de la meilleure veine! Elle a été programmée par des gens qui ont travaillé sur Turrican, Judge Dread, Golden Axe et d'autres jeux de la même trempe. Les personnages principaux sont Helsing (le gentil) et Dracula (hou le vilain!). Le jeu peut être joué à deux, chacun s'investissant d'un des deux rôles. Si vous voulez jouer tout seul c'est l'ordinateur qui joue l'autre personnage. Vous pouvez à tout moment voir ce que fait votre adversaire car l'écran est divisé en deux. L'intrigue du jeu est très simple: Van Helsing doit empêcher Dracula de tuer 13 ravissantes jeunes femmes. Pour y parvenir, il doit rassembler 13 objets. Le rôle de Dracula consiste simplement à chercher les jeunes femmes et à les mordiller un peu au cou pour les attirer dans son antre (dans ses cercueils!). Facile... enfin, peut-être pas tant que ça! Sous la zone de jeu, il y a 13 boîtes qui vous montrent les objets ou les corps que vous avez déjà réussi à trouver. On pourrait définir ce jeu comme un jeu d'arcade avec une petite dose d'aventure étant donné la longue recherche que vous devez mener au travers d'un vaste monde.

La présentation est impressionnante avec ses 256 couleurs à l'écran et un scrolling différentiel. Un truc bizarre, c'est la manière dont Helsing marche: il a probablement été fortement influencé par la Silly Walk (démarche stupide) des Monty Python, à moins qu'il n'ait un ananas coincé dans le pantalon! Chacun des personnages peut se battre; Helsing a un coup de pied diabolique, et Dracula cogne à coups de poing! Le jeu est basé sur le classique "Jet Set Willy", avec de nombreuses animations pour les sprites et un tas d'énigmes à résoudre à chaque fois que vous pénétrez dans un des 5 mondes différents. Il y a le village, la forêt, le marais, le cimetière, et les caves du château de Dracula. Une foule de créatures répugnantes viennent gêner les deux personnages: des chauve-souris, des rats, des loups, des zombies, des miliciens, etc. Chacune d'elles produit un effet différent selon votre personnage. Le Bûcheron Fou (dans le monde de la forêt) n'aura par exemple aucun impact sur Dracula mais Van

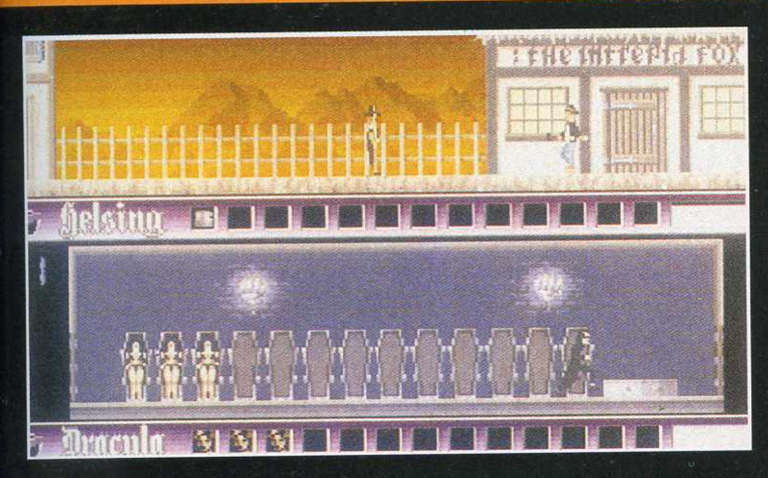




GONZO GAMES

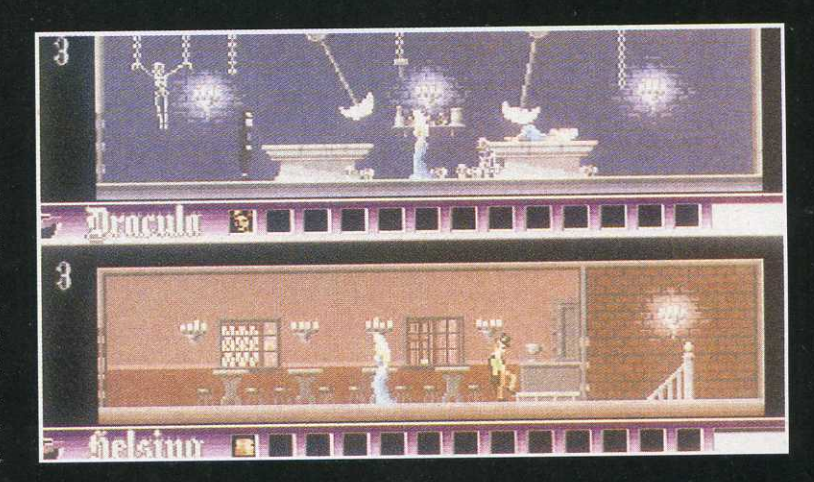
news • previews

BRIDES OF DRACULA





Helsing ferait mieux de l'éviter! Il y a de nombreux lieux à explorer comme la racine d'un arbre de la forêt qui vous téléporte magiquement à l'autre bout du jeu. Les égoûts servent de raccourci pour atteindre le château. Les deux personnages pouvant opérer dans la même zone de jeu, leurs chemins peuvent se croiser fréquemment sur l'écran. Du coup vous pouvez en profiter pour gêner votre adversaire qui est alors visible et accessible sur votre partie de l'écran. Quel que soit le rôle que vous décidez d'endosser, l'ordinateur sera toujours un adversaire coriace. Le jeu est quand même mieux à deux et il y a plein de nouvelles idées farfelues. Vous avez de nombreuses manières de jouer, en arrachant par exemple les jeunes femmes directement des griffes de Dracula ou en les gardant hors de sa portée, mais celui-ci peut se venger en empêchant Helsing de retrouver les objets. Quelle que soit la manière dont vous décidez de jouer, une confrontation entre Dracula et Helsing ne peut être évitée. Voilà un jeu rafraîchissant et très agréable à jouer. Il dégage vraiment une atmosphère lugubre et les effets sonores et musicaux ajoutent à l'effet dépaysant, et en plus, le storyboard du jeu, sous forme de BD, est fourni!





Preview sur Amiga. Sortie prévue : fin février, début mars sur Amiga, PC, ST.

THALAMUS - BEAST MASTER

REPORTAGE : DEREK DELA FUENTE

WJS est une des meilleures équipes de programmation de Psygnosis. Non seulement ils produisent leurs propres jeux pour Amiga et ST, mais c'est aussi à eux que l'on doit la conversion pour console d'un certain nombre de jeux tels que Beast et Beast II. Ils font partie des rares équipes qui travaillent aussi bien pour un autre éditeur que pour Psygnosis. Leur dernière création pourrait s'appeler Beast III, tant elle ressemble aux précédents épisodes. Une grande richesse de couleurs caractérise l'aspect graphique et vous avez l'habituel scrolling différentiel. Quand vous déplacez votre joueur, l'animation est irréprochable, l'arrière-plan glisse de manière très fluide. Le jeu est difficile à classer dans une catégorie spécifique. En fait, WJS a réalisé un vrai prodige en réunissant les meilleurs caractéristiques de chacune en un seul jeu. Vous avez un guerrier qui peut effectuer tous les mouvements possibles d'un combattant. Il y a un mouvement pour chaque position de joystick. Un petit aperçu de ses capacités: il peut courir (très vite), marcher, donner des coup de poing, sauter en avant et en arrière, s'accroupir, ramasser, courir vers la droite ou vers la gauche, donner des coups de tête, tourner sur lui-même, donner des coups de pied, etc... Il fait tout ce que vous pouvez imaginer, même marcher en arrière! Le jeu est en 3D, ce qui vous donne l'impression d'entrer et de sortir de l'écran quand vous entrez ou sortez d'une pièce. La zone de jeu est en relief, vous pouvez avancer vers le fond de l'écran pour atteindre ce que vous voyez, ça change du sempiternel mouvement horizontal ou vertical! A première vue, vous avez affaire à l'habituel beat-em-up. Il en a en effet toutes les caractéristiques mais il y a aussi plein d'énigmes et d'interactions avec des personnages mystiques aussi bien qu'avec des animaux. Beast Master peut d'ailleurs prendre le contrôle de ces animaux et les faire oeuvrer pour son compte! Quand vous déroulez la barre de menu, vous avez plus de 16 icônes différentes. Il faut trouver, utiliser et échanger des objets. Après avoir ramassé de la nourriture, des potions et des armes, dont un couteau, vous rencontrerez un personnage qui s'est fait prendre dans un filet. Il vous demandera de l'aide et vous pourrez alors échanger votre couteau contre des informations. Vous devez exploiter votre inventaire de manière judicieuse et décider si vous donnez ou échangez vos objets. La barre de menu présente des icônes pour chacune de ces fonctions: ramasser des objets, se débarrasser d'un objet, donner un objet à quelqu'un, pousser, échanger, faire une pause, sauter une période de temps (ça accélère les choses), inventaire, santé (force et vitalité), communiquer, consommer, lancer un sort, casser un objet, commander une créature, information, charger, sauver et un certain nombre d'autres fonctions qui ne sont pas encore définies. Quand vous rencontrez un personnage, une bonne interaction est vitale et vous pouvez parler avec lui en utilisant un analyseur syntaxique. Un bon équilibre entre l'arcade/action, l'aventure et la réflexion caractérise ce jeu dans lequel vous avez 3 vastes mondes à explorer. Vous pouvez entrer à tout moment dans chacun d'eux mais cela ne vous sera pas très utile car il faut résoudre les problèmes un à un pour pouvoir avancer. Quand la nuit tombe, l'ambiance change complètement et, le temps passant, votre quête devient de plus en plus épuisante! Une barre de pourcentage vous indique à chaque instant votre progression. Avec ses 256 couleurs à l'écran et une musique super, ce jeu est un vrai bijou. Une version console ne saurait tarder.







THALAMUS

Sortie prévue en avril sur AMIGA, PC



CAN YOU MEND CHIMERICAS BROKEN HEART?
HARLEQUIN
• • • SCORPIONS • SAND SNAKES • MAN LIFTING KITES • UNICYCLES • DEATH SLIDE • • •
• • • HAYWIRE ALARM CLOCKS • BULLET SPITTING BUDDAHS • AND MUCH MUCH MORE • • •
Available on
Amiga 500 Plus Compatible
Atari ST/STE
Produced by the Warp Factory.
GALLAGHER HOME-MADE HONEY
GREMLIN
Gremlin Graphics Software Ltd., Carver House, 2-4 Carver Street, Sheffield S1 4FS.
PROBABLY THE STRANGEST GAME EVER!

EXCLUSIF

news • previews

STARBYTE SOFTWARE

REPORTAGE : DEREK DELA FUENTE

Cette compagnie, créée il y a plus de 4 ans, est l'une des plus importantes boîtes de software allemandes. Leurs produits se vendent si bien outre-Rhin qu'ils n'ont même pas besoin d'exporter pour amortir leurs produits. Au cours des deux dernières années, ils ont tenté une percée sur le marché Européen mais n'ont obtenu qu'un succès limité. C'est à la société Ocean qu'ils ont fait appel pour annoncer l'arrivée sur le marché européen de Tie Bread, un jeu de ping-pong génial. Ce jeu est sorti depuis et reste encore actuellement le meilleur du genre. Après ce relatif succès avec Ocean, ils se sont adressés à Virgin pour promouvoir Rolling Rony qu'ils ont sorti à la suite de Tie Bread. Un superbe jeu d'arcade à la japonaise a suivi mais là encore, les ventes ont été inférieures aux espérances. La compagnie semble maintenant décidée à prendre en main son destin. Dans l'année qui vient, vous aurez droit à une avalanche de titres tous aussi bons les uns que les autres, et tous traduits en français. 3 titres sont prévus pour les prochains mois.

Le jeu original ayant atteint les records de vente durant plusieurs mois en Allemagne, cette suite plaira certainement aux fans de jeu de rôle et d'aventure. Un grand nombre de nouveaux éléments s'ajoutent aux ingrédients déjà présents dans le premier jeu. Rappelez-vous: il fallait traverser un vaste pays, à l'aide d'une immense carte. Vous pointiez votre curseur à l'endroit où vous désiriez vous rendre et vous choisissiez une des nombreuses actions possibles. Vous pouviez creuser une mine ou chercher un trésor afin d'ériger votre fortune et d'établir votre propre territoire. L'objectif principal était de créer une armée et d'accroître votre prospérité. La stratégie était l'aspect le plus important du jeu, ce qui demandait de bien évaluer les forces de vos adversaires ainsi que vos propres ressources. Dans des sous-jeux, conçus avec des nombreuses interactions avec d'autres personnages, vous pouviez visiter une ville, entrer dans un saloon et tenter votre chance aux jeux de cartes. Là, il fallait être bien attentif à vos cartes pour faire le meilleur pari. Autrement, vous pouviez braquer la banque pour gagner des thunes, et interagir de diverses manières avec les autres personnages du jeu.



Le défaut principal résidait dans la difficulté que vous rencontriez pour chercher un trésor ou l'emplacement d'une mine. En effet, vous pouviez chercher éternellement le bon endroit sans jamais le trouver et passer des heures avant de commencer à établir votre territoire. Ces problèmes sont résolus dans ce nouveau jeu

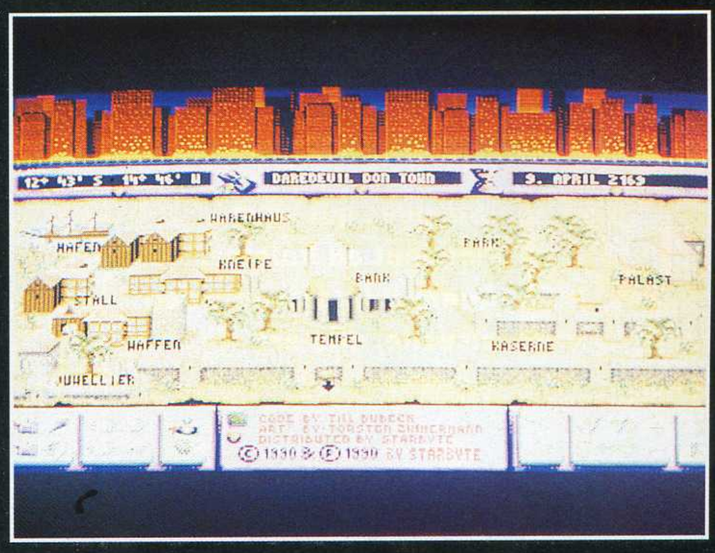
STARBYTE



mais avec une section Dungeon colossale en plus, et là l'intrigue est vraiment béton. Le jeu se divise en 4 genres: la campagne, les villes, les ter-

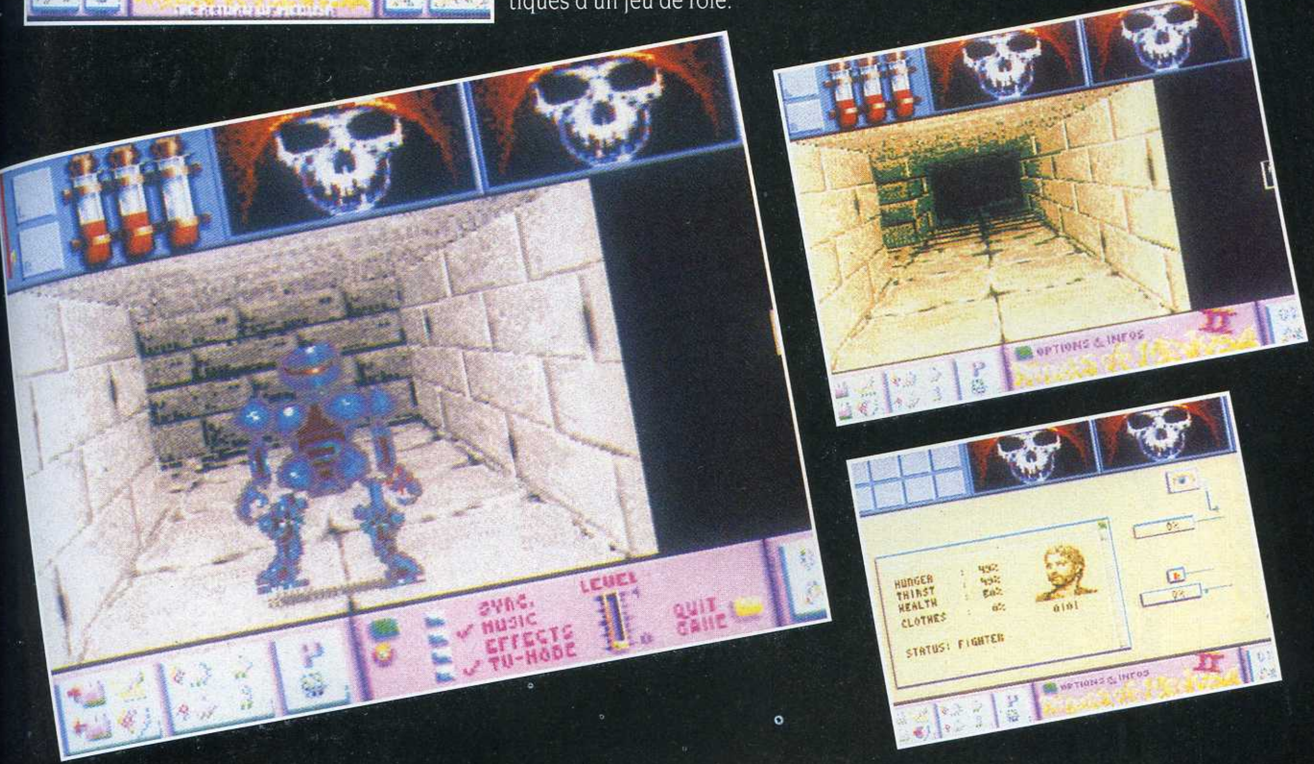
RETURN OF MEDUSA

rains de combat et les abris (souterrains). Vous déplacez vos soldats et les autres personnages dans la partie paysage (à propos des soldats, vous avez intérêt à les payer si vous voulez qu'ils restent à votre service). Les marais pourraient gêner votre progression mais vous pourrez toujours utiliser un bateau. Il faut transporter assez d'argent pour pouvoir payer votre armée. N'oubliez pas que celui-ci est lourd à porter ce qui vous fera une charge supplémentaire pour le voyage. C'est là que les villes avec leur banques peuvent vous rendre service. Vous pouvez aussi traverser un désert mais le climat sera rude pour la santé de vos hommes. Il y a plusieurs façons de faire de l'argent: le commerce, l'attaque d'un gang ennemi, la recherche et l'exploitation de ressources naturelles (mines), la roulette, la spéculation boursière, la découverte d'un trésor, etc... L'interface utilisateur est là aussi très agréable, avec une liste de commandes à votre disposition, telles que: acheter, vendre, informations sur la ville, attaquer, opérer une retraite, le bloc-note (qui vous permet prendre des notes à mesure que le jeu avance), rechercher, augmenter, etc... Il y a des endroits où l'on peut acheter plus de soldats et des magasins pour s'équiper. Ce jeu peut sembler très complexe au niveau stratégie commerciale, et c'est d'ailleurs le cas, mais les séquences en trois dimensions dans les souterrains (attention au piège en anglais: Dungeon signifie Souterrain), qui en lui-même est un superbe sous-jeu, lui ajoutent les meilleurs caractéristiques d'un jeu de rôle.



Ce mini-Dungeon Master est aussi passionnant et complexe que les autres parties de cet excellent jeu. La présentation en est différente, pour pouvoir exploiter les particularités du genre.





SPIRIT OF ADV

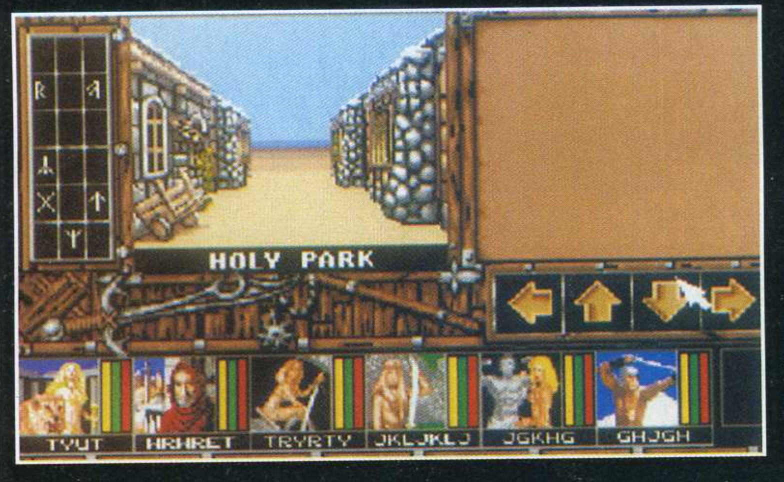
REPORTAGE : DEREK DELA FUENTE

Un jeu de rôle épique, avec de nombreuses intrigues qui vous tiennent en haleine. Quant à la présentation visuelle, elle est superbe !



Le jeu se déroule dans le pays mystique de Lamarge. Il y a longtemps, la bonté régnait sur ce pays où l'on révérait les Dieux. Les gens avaient des pouvoirs magiques et célèbraient avec dévotion leurs Dieux pour tous les bienfaits qu'ils recevaient.

Mais alors que le temps passait, les habitants commencèrent à penser qu'ils étaient eux-mêmes des dieux, et qu'ils n'avaient gagné leurs pouvoirs que par leur volonté propre. Ils cessèrent alors de prier. La colère des Dieux frappa rapidement, et le chaos s'abattit sur le pays et les sorts que jetaient les gens n'eurent plus d'effet. Les Dieux en vinrent même à dévaster le mont sacré de Melfur. Ce sanctuaire de prières explosa alors en morceaux de pierres et en poussières qui se répandirent sur l'ensemble du pays. Ceux qui survécurent à ce cataclysme se rétablirent peu à peu. Ils remarquèrent que les enfants nés près d'une forte concentration des restes de poussière avaient des pouvoirs et que les pierres, appelées des Runes, avaient elles aussi de nombreux pouvoirs. Les gens qui trouvaient des Runes imposaient le respect. Par la suite, ces pierres furent partagées en 18 catégories, chacune donnant des pouvoirs différents. Pendant ce temps, une sinistre faction était en train de se former et de grossir ses rangs afin d'empêcher le retour du Bien. Ils se donnèrent pour nom "Fraternity Dreamers" et commencèrent à prendre une drogue qui leur donnait une force herculéenne pendant un court moment. Beaucoup devinrent dépendants de cette drogue nommée Opitar ce qui accroissait le rang des mauvais désireux de combattre les bons pour avoir le contrôle du pays.



6 personnages maximum seront sous votre contrôle afin de trouver les fabricants de la drogue et de les anéantir. Comme dans tous les jeux de ce genre, vous devez d'abord personnaliser votre équipe. Les multiples attributs possibles vous permettent de créer une équipe forte et équilibrée prête à affronter n'importe quelle situation. Vous devrez choisir

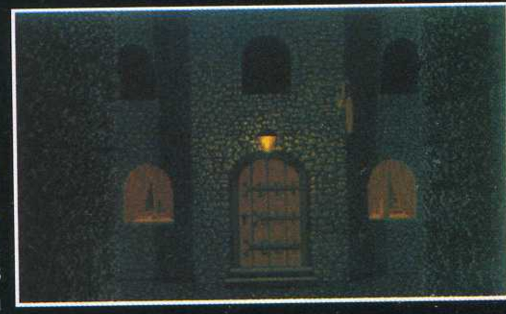


NTURE

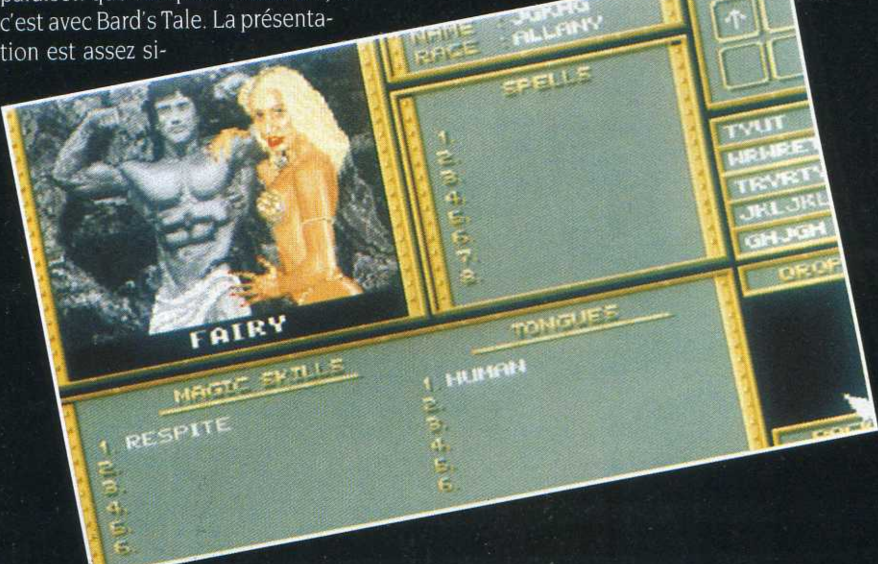


une Caste, il y en a 4, parmi lesquelles Magicien ou Déesse, Guerrier ou Amazone, Prêtre ou Fée, Samouraï ou Dame Blanche. Chacun d'eux possède des dons, soit dans la magie, la maîtrise des armes, le sens stratégique des batailles, des capacités physiques exceptionnelles ou encore une extrême dextérité. Certains d'entre eux possèdent plusieurs de ces dons à la fois, mais bien sûr, dans une moindre mesure. Vous choisissez ensuite une Race à votre personnage, ils peuvent être habitués à certains climats, familiers des bois ou des villes, etc... Après les avoir ainsi personnalisés, vous leur donnez un nom et évaluez l'ensemble de leurs attributs pour voir si vous êtes satisfait de chacun des rôles. Les menus afficheront leur niveau mental, magique, force, dextérité, intelligence, charisme, or, et talents.

La quête débute à l'intérieur d'un monastère et tout dépendra de la manière dont vous utilisez les qualités de vos personnages par rapport aux nombreux objets et indices que vous découvrirez. Vous aurez affaire à un certain nombre d'individus qui vous donneront des informations directes ou simplement des indices. Vous aurez à lancer des sorts et à mener une foule de batailles. L'interface est très clairement conçue et on peut jouer très rapidement, soit en utilisant les icônes à l'écran, soit en utilisant des touches du clavier. Le programme fonctionne en temps réel. La nuit succède au jour, il faut se nourrir et se reposer en fonction de l'heure, et en profiter pour vérifier les statistiques de chacun des membres. On peut interchanger les personnages pour qu'ils soient tour à tour leaders de l'expédition, selon leurs capacités. Votre inventaire s'accroît au cours de votre voyage, mais chaque personnage ne peut transporter avec lui qu'un certain nombre d'objets. Les objets les plus intéressants à trouver sont les Runes Magiques. Faire du commerce, effectuer des recherches et combattre ne sont que quelques-uns des aspects du jeu. Il faudra surtout pénétrer dans les villes, explorer les souterrains et lancer beaucoup de sorts (le manuel vous en donne une liste impressionnante). Les séquences de combat, bien que limitées au niveau des actions, sont captivantes et quelques-uns des monstres sont vraiment effrayants. Démêler l'intrigue n'est pas si simple, il faut tenir compte de tous les indices. La meilleure comparaison que l'on puisse faire du jeu c'est avec Bard's Tale. La présentation est assez similaire, avec ses fenêtres et ses boîtes, et là aussi il y a la 3D qui renforce l'aspect mystique. Mais Spirit of Avdenture offre un intérêt supplémentaire puisqu'on peut dialoguer avec les personnages que l'on rencontre au cours des actions ou dans les labyrinthes. Il arrive en trois disquettes en France, dont une entière pour la séquence d'intro, qui vous mettra rapidement dans le bain!







EXCLUSIF

SUPER SOCCER

REPORTAGE : DEREK DELA FUENTE

C'est un jeu de gestion d'équipe de foot. Le joueur assume à la fois la responsabilité d'entraîneur et de manager d'un club. Vous commencez avec une faible équipe et vous vous débrouillez au travers des divers championnats pour devenir l'équipe gagnante. Non seulement vous aurez en main les meilleurs équipes de France, mais pourrez aussi constituer votre équipe gagnante avec d'autres équipes européennes. On peut y jouer à plusieurs, auquel cas chacun joue à son tour. Chaque footballeur possède ses propres statistiques concernant ses meilleurs attributs, classés de 0 à 9. La force d'un joueur est évaluée de 0 à 20, ainsi que sa forme physique, etc... Vous devez vous assurer que vos joueurs sont dans les conditions optimales et un séjour dans un camp d'entraînement peut y aider. La force d'une équipe dépend de son moral, du travail d'équipe, de sa forme physique et de son habilité. C'est ce qu'il faudra constamment vérifier, adapter et manipuler. Les contrats des joueurs doivent être révisés et vous êtes informé si un joueur est malade, blessé, exclu ou en vacances! Le programme quotidien d'un club de foot doit être systématiquement respecté. Il y a une foule de tableaux. Vous pouvez changer la position d'un joueur et établir une nouvelle formation de jeu, et ce sera à vous de déterminer la manière dont l'équipe va jouer. En tant que club, vous avez la charge financière du stade. La publicité ou des places supplémentaires vous permettront de le rentabiliser au maximum. On peut aussi vous accorder des prêts pour des réparations et vous pouvez investir en bourse. Transférer des joueurs vous rapportera plus et vous avez en plus la possibilité de faire un gain en pariant sur une équipe. Tous les résultats des matchs sont générés par l'ordinateur. Après chaque journée, la liste complète des résultats et des championnats est affichée. Vous serez informé des échecs financiers et de chacun des détails qui composent l'organisation d'un club.

HAUPTMENUE
AUFSTELLUNG
POSITIONEN
BEWERTUNG
TRAININGSLAGER
SPIELTAKTIK
TRANSFER
VERTRÄGE
FINANZEN
STADION
WERBUNG
SPIELEBILANZ
LIGAINFO
MANAGERINFO
SPIELERINFO
MANAGERPUNKTE
STATISTIKEN
SONSTIGES
SPIELZUG BEENDEN



AIR BUCKS

Air Bucks vous permet d'ériger votre propre compagnie aérienne internationale, mais démarrer avec un simple Dakota et 100.000 dollars en 1946 demande un certain génie! Il vous en faudra aussi pour établir une stratégie à long terme vous demandant de brasser un certain nombre d'affaires. Vous pourrez construire votre propre flotte aérienne, négocier des autorisations d'atterrissage dans des villes du monde entier et assurer des vols réguliers et/ou des charters pour transporter des passagers ou faire du fret aérien afin de faire de l'argent. Il faudra établir des plans de vol à partir des milliers de combinaisons possibles et décider éventuellement quel est l'avion le plus apte à voler pour un certain type de voyage. Le jeu fonctionne sur un simili temps réel (ce qui veut dire que vous pouvez accélérer le déroulement du temps si vous le désirez) et à mesure que les années passent vous voyez la technologie aérienne évoluer. La question est de savoir si au bout de 20 ans vous vous trainerez encore avec votre vieux Dakota ou si vous posséderez une superbe flotte de 757 ou même un Concorde. Il y a plus de 20 types d'avions dans le jeu. En vous introduisant en Bourse vous pourrez renforcer les ressources de votre compagnie. Parmi les caractéristiques du jeu, on trouve une carte générée de façon aléatoire ainsi que la possibilité de contrôler la trajectoire de plus de 256 avions. Il faudra non seulement être expert financier et logistique mais aussi faire preuve d'un certain bon sens. Les avions, les paysages et les trajectoires doivent être assimilés à mesure que vous vous agrandissez. Grossir trop rapidement est le meilleur moyen de faire faillite! Vous devez surveiller le taux d'inflation et tabler sur le prix du pétrole, et les chiffres étant établis sur des données historiques, cela donne au jeu un certain sentiment de réalisme.





Choisissez votre arme la plus puissante...



Votre cerveau!

Special Forces, la simulation stratégique riche en actions et aux missions qui vous feront perdre haleine!



Special Forces, pour les Compatibles IBM PC par les créateurs d'**Airborne Ranger™**. MicroProse Ltd. Unit 1, Hampton Road Industrial Estate, Tetbury, Glos. GL8 8DA. Tel: 0666 504 326

EXCLUSIF

news • previews

ONLINE

REPORTAGE DE DEREK DELA FUENTE

Ce nom ne vous dira peut être pas grand-chose mais c'est actuellement l'un des seuls éditeurs anglais à diffuser régulièrement des produits pour le CDTV Amiga. Leur catalogue est déjà probablement le plus important et quelques 4 ou 5 nouvelles parutions sont prévues pour les prochains mois. La compagnie est dirigée par Clément Chambere et Glynn Hodges. Ils étaient déjà à la tête de la défunte CRL qui produisait des jeux pour micro de qualité plutôt moyenne. Pour eux, il est évident que c'est vers le CDTV Amiga que s'orientera l'actuel utilisateur de consoles ou d'ordinateurs s'il désire un matériel plus performant. Ils envisagent aussi dans les prochains mois de convertir leurs titres CDTV pour le CD ROM PC.

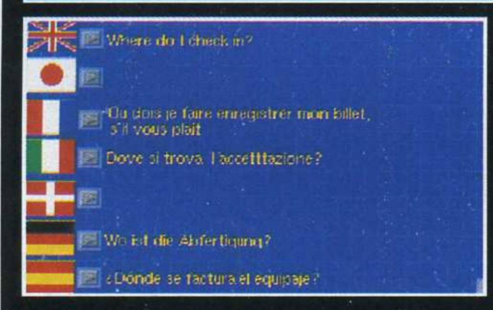
PSYCHO KILLER

C'est une froide soirée d'hiver. Dans un endroit désert, en rase campagne, vous voyez au loin une voiture au beau milieu de la route. Vous freinez en dérapant et sortez pour voir s'il s'agit d'un accident.. Il n'y a personne ; soudain, vous entendez un cri désespéré. Vous tendez l'oreille vers cet appel de détresse. Vous êtes seul... enfin presque. C'est un jeu interactif avec quelques scènes X qui vont vous secouer les nerfs. Il y a des photos d'acteurs réels et, le son samplé ainsi que les images digitalisées, renforcent le réalisme du jeu. Le scénario et la partie jeu sont entremêlés. Vous êtes le héros, il vous appartient de vaincre le Psycho Killer. L'histoire évolue différemment selon la manière dont vous jouez. Vous pouvez affronter le killer, survivre et sauver des victimes potentielles et vous échapper.

AMIGA CDTV et dans quelques mois sur IBM CD ROM.



I would like a room for the night.



PSYCHO KILLER II - La suite de Psycho Killer est déjà en préparation et promet encore davantage d'intrigues mystérieuses.

CD TV/IBM CD ROM - Sortie en avril.

CHAOS IN ANDROMEDIA

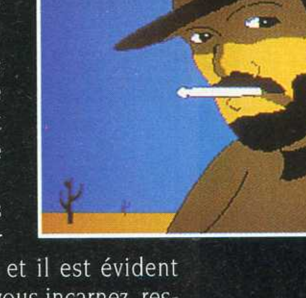
Vous êtes pris au piège à l'intérieur d'un vaisseau en feu et vos blessures sont trop graves pour avoir recours aux miracles de la médecine. Ce grand jeu de rôle plein d'imagination offre une incroyable profondeur de jeu, il y a plein d'effets sonores et musicaux digitalisés. C'est sûrement le jeu qui se rapproche le plus d'un film interactif avec 19 acteurs présents sur plus de 90 écrans. Chaos offre un nombre incroyable d'options, une bande sonore qui peut être interactive ou non, et la possibilité de sauvegarde.

Presque toutes les productions d'Online sont traduites en différentes langues dont le français.



TOWN WITH NO NAME

Ce jeu s'adresse aux frimeurs qui se considèrent comme les nouveaux Clint Eastwood. Avec ses vecteurs et ses objets en 3D, l'aspect graphique donne l'impression d'avoir été réalisé à l'aide de 3D Construction Kit. Vous voilà en plein Western, votre mission est de sauver des otages et de rester en vie en vous balladant dans une ville plutôt inhospitalière. Il y a pas mal d'endroits à visiter, comme le saloon où vous pouvez jouer aux cartes, prendre un verre et parler avec les patrons, mais il faut toujours surveiller ses arrières car un tueur peut rôder dans les parages. Il vaut mieux avoir de bons réflexes et une bonne vue si vous voulez survivre. Les tueurs peuvent être n'importe où, planqués derrière un mur ou une fenêtre, et ils vont essayer de vous abattre pendant que vous traversez la ville. Il n'y aura pas de quartier dans ce jeu, alors il faut tirer plus vite que son ombre.



De nombreuses touches d'humour pimentent le jeu et il est évident que le héros que vous incarnez, ressemble étrangement à Clint Eastwoord et parle comme lui. Un western spaghetti qui n'attend que d'être joué.

AMIGA CDTV/IBM CD ROM - sortie prochaine

SIR ARTHUR CONAN DOYLE'S THE HOUNDS OF THE BASKERVILLE

Vous êtes-vous jamais demandé ce que ce serait de jouer le rôle de l'un des plus célèbres détectives jamais imaginé ? N'avez vous jamais rêvé de résoudre une intrigue avec la même perspicacité que les plus fins limiers ? C'est maintenant possible grâce à ce jeu qui vous propose les plus grandes enigmes, en vous permettant d'intervenir. Comparez vos dons de déductions à ceux du grand Sherlock Holmes ! Les indices laissés par les écrits privés, les notes, les télégrammes, les cartes, les photos, les coupures de presse et les pièces à conviction du Docteur Watson vous y aideront. Ce jeu peut n'être qu'un jeu, mais vous pouvez aussi le lire comme un livre, ou même le regarder comme un film. Plus de 600 megabytes de divertissement multi media !



AMIGA CDTV / IBM CD ROM - Sortie prochaine.



l'allemand, l'italien, l'espagnol et, bien sûr, l'anglais. Emergency Languages est l'un des prochains titres prévus ; ce sera plutôt un programme de type éducatif. Cet astucieux petit programme constituera un bon outil d'apprentissage pour le touriste consciencieux mais vous pourrez aussi l'utiliser simplement pour tenir une conversation en langue étrangère. Ce n'est pas tout-à- fait un cours de langue mais il vous donne un certain nombre de phrases et d'expressions comme par exemple : "combien coûte ce magazine ?" ou " pouvez vous m'indiquer l'hôpital le plus proche ?" et ceci en 5 langues différentes. Ca pourra vous être utile avant de partir à l'étranger.

CD TV/IBM CD ROM - sortie prochaine.



DISNEY SOFTWARE



COASTER

Inutile de vous rappeler que le marché des jeux sur ordinateurs se tourne résolument vers les simulations en laissant aux consoles les jeux d'arcades. Ainsi, le principal but d'un éditeur de jeu est maintenant de voir figurer dan un projet le mot "simulation". On n va plus simuler uniquement le sports, les vols de coucous ou le

HEAVEN AND HEARTH

Walt Disney Software annonce la sortie d'un jeu conçu par les développeurs de Shangaï et Ishido. Ce jeu s'annonce grandiose vu les antécédents de ses concepteurs, qui avaient réussi à passionner tous les adeptes de jeux de réflexions sur toutes les machines, avec Shangaï et Ishido. C'est une nouvelle société, Buena Vista (baby!) Software, qui est sur le coup pour la firme



Disney Software. Cette dernière en profite pour annoncer une série de produits en collaboration avec Buena Vista pour 92. Ces produits seront plus particulièrement adressés aux possesseurs de Macintosh (qui monte aux Etats-Unis) qui pourront aussi être lancés sous Windows pour PC (ce qui est le cas de Heaven & Earth). Les versions MS-DOS proposeront, dixit les principaux intéressés, de superbes graphismes VGA haute résolution et supporteront toutes les cartes sonores, y compris la Sound Source évidemment! Mais revenons à Heaven & Earth dont le cadre est un royaume tibétain légendaire: Shambala. Ce logiciel promet d'être relaxant, tout en proposant une concentration zen et des challenges intellectuels, toujours dixit les concepteurs! Trois jeux différents sont en fait proposés, tous ayant comme point commun le charme du jeu de réflexion qui a fait le succès des précédentes productions telles que Shangaï. Le premier porte le nom du jeu, Heaven & Earth (le Paradis et la Terre) et consiste en un jeu de cartes inspiré du jeu médiéval japonais Hafunda, que tout le monde connaît, ça va sans dire! Il se joue avec 48 cartes réparties en 12 couleurs de quatre cartes. Le deuxième jeu est une série d'une douzaine de défis d'arcades et de simulations animées regroupées sous le nom de Pendulum. Pour finir (et celà semble la partie la plus excitante du soft), Illusions propose plus de 500 challenges à la sauce casse-tête comme

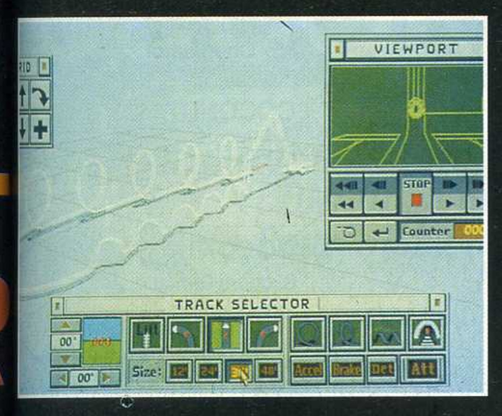
Walt Disney Computer Software, Inc.

les orientaux savent les faire! Quatr niveaux composés de 13 types d casse-têtes devraient vous coller à votre écran à grands renforts de figures géométriques et d'agencements de couleurs. Vous pourre jouer indépendamment à ces trois jeux ou bien choisir l'option "pèlerinage à Shambala" qui combine les trois défis en un challenge de longue haleine. Pour ceux qui se sont éclatés sur Shangaï et surtout Ishido, espé rons que Heaven & Earth leur appor tera un plaisir encore plus... divin! I faudra attendre le troisième trimestre pour le savoir. Toujours est-il que sa réalisation semble allier couleurs e design dans un esprit très calme reposant et bien zen! De toute façon outre l'aspect visuel qui n'est pa tout, la stratégie et la réflexion seron au rendez-vous.

O. PREZEAU



news • previews

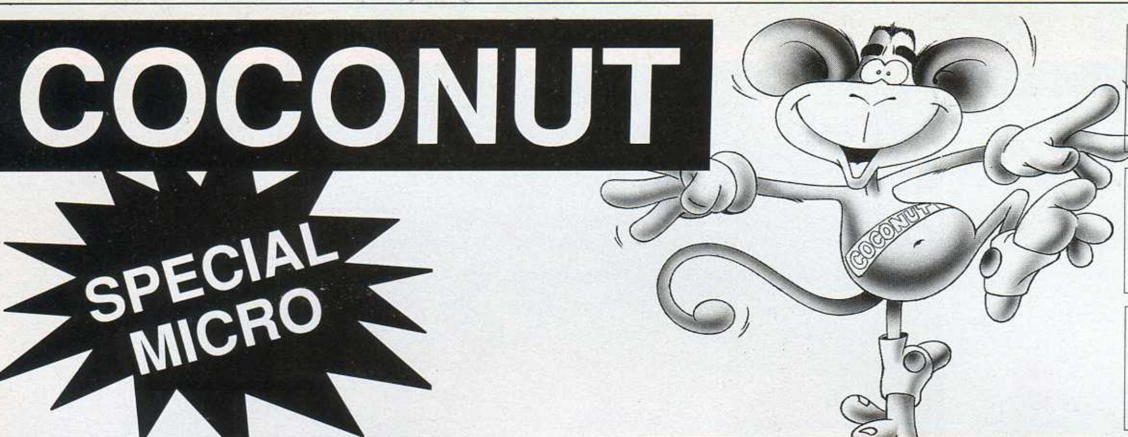


vous y envoler pour une simulation qui décoiffe, -dangers en moins- selon le bon vieux principe: "je ne risque rien car je suis devant un écran"! Coaster a été développé avec la contribution des concepteurs des attractions de Disney World et Disney Land, noblesse oblige!

aventures d'héroïc-phantasy. Tout étant susceptible d'être simulé, il reste encore de nombreux sujets pour les créateurs de jeux sur micros. Ce n'est d'ailleurs pas prêt de s'arrêter, vu l'ampleur prise par les images de synthèse et les mondes virtuels. Walt Disney Software semble ces temps-ci s'y intéresser, car, après Stunt Island, vous aurez droit à une simulation originale et jamais vue sur micros puisqu'il s'agit d'une simulation de grand huit. Eh oui! Coaster est aussi une simulation et un simulateur de grand huit: vous pouvez créer et éditer le grand huit de vos rêves avant de

Celà apporte à la partie création de grand huit, la pointe de réalisme nécessaire à tout simulateur qui se respecte. Vous vous retrouvez vraiment, en mode conception, à la place du concepteur devant ses plans et ses calculs de trajectoires. Tous les outils sont à votre disposition pour créer le circuit de vos rêves (ou de vos pires cauchemars!). En mode construction, vous posez les rails, érigez des sommets à la chaîne, créez des courbes vicieuses et placez des pentes vertigineuses. On visualise alors le circuit en relief. La partie la plus intéressante est ensuite le test de votre grand huit; le mode Ride vous met à bord d'un wagon-test. Vous voilà parti pour la simulation proprement dite avec la visualisation en 3D du parcours. Accrochez-vous au pinceau, je retire l'échelle! Vous pourrez mettre réellement en pratique votre circuit avec la mesure du freinage du wagon, des effets de la gravité avec le lance-fusées ou encore des vitesses et des accélérations. Un jury pourra alors statuer sur l'efficacité récréative et la sécurité de vos montagnes russes. Tout a été prévu dans le logiciel, de l'idée créative à l'utilisation, en passant par la mise en oeuvre. Une façon d'admirer les techniques de la 3D et le rendu des vitesses, sans négliger le côté création. Un soft qui dépaysera les rassasiés de simulateurs de vols. Ces derniers (et les autres) devront attendre Novembre pour goûter à ce nouveau type de simulateur en 256 couleurs sur PC compatibles.

PRE VIEW



COCONUT REPUBLIQUE
13, bd Voltaire75011 PARIS
Tél : (1) 43.55.63.00
M° Oberkampf

COCONUT MONTPELLIER
Avenue Jean Mermoz
immeuble Atalante
34000 MONTPELLIER
Tél: 67.65.05.40

COCONUT GRENOBLE
8, cours Berriat
38000 GRENOBLE
Tél : 76.50.99.41

OFFRES VALABLES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES NOS PRIX SONT DONNES A TITRE INDICATIF ET PEUVENT ETRE REVISES SANS PREAVIS

ATARI ST

NOUVEAUTES A PARAITRE
BAT 2
ELVIRA 2
EPIC
POPULOUS 2
RUBICON
SPECIAL FORCES
SUPER SKI II
VIDEO KID
WORLD WAR 1

AUTRES TITRES

3D CONSTRUCTION KIT	325
A..G..E.	249
ANOTHER WORLD	295
BATTLE OF BRITAIN	285
BLUE MAX	325
CADAVER	245
CADAVER LEVELS	155
CROISIERE POUR UN CADAVRE	295
DELUXE PAINT FRANCAIS	545
DEMO CONSTRUCTION KIT	450
DEUTEROS	285
DOUBLE DRAGON III	259
DRAGON'S LAIR II	379
F15 STRIKE EAGLE II	295
F29 RETALIATOR	249
FASCINATION	245
FINAL FIGHT	245
FIRST SAMOURAI	259
FLIGHT OF INTRUDER	295
FOOTBALL CRAZY	269
FORMULA ONE GRAND PRIX	345
GAUNTLET III	245
GOBLIINS	245
GODS	245
GREAT COURTS II	295
HUDSON HAWKS	245
KILLERBALL	269
KNIGHTMARE	295
LE REDACTEUR	590
LE REDACTEUR III	990
LES MAITRES DE L' AVENTURE	345
LOTUS TURBO II	245
MAGIC POCKETS	259
MANCHESTER UNITED EUROPE	259
MEGA TWINS	245
MEGALOMANIA	259
MICROPROSE GOLF	345
MIDWINTER II	295
NO MORE LEMMINGS	245
NO MORE LEMMINGS DATA	179
OBITUS	325
R TYPE 2	245
RAILROAD TYCOON	345
REALMS	295
RETURN TO EUROPE	149
ROBOCOD	245
ROBOCOD 3	245
RODLAND	245
RUGBY THE WORLD CUP	225
SECRET OF MONKEY ISLAND VF	295
SHADOW OF THE BEAST II	245
SILENT SERVICE 2	345
SPACE ACE II	395
STORM MASTER	289
TERMINATOR II	245
THE SIMPSONS	245
THEIR FINEST MISSIONS	195
THUNDERHAWK	295
TIP OFF	279
TORTUES NINJA II	259
UTOPIA	289
VROOM	245
WHIRWIND SNOOKER	289
WOLF CHILD	279
WOLFPACK 1 MA	259
WORLD CLASS RUGBY	269
WWF SUPERSTARS	245

AMIGA

NOUVEAUTES A PARAITRE
BAT II
BLACK CRYPT
EPIC
JOHN MADDEN FOOTBALL
MONKEY ISLAND 2
RUBICON
SPECIAL FORCES
SUPERSKI 2
WARM UP

AUTRES TITRES

3D CONSTRUCTION KIT	395
ALIEN BREED	269
AMOS 3D	395
AMOS COMPILER	295
AMOS THE CREATOR VF	495
ANOTHER WORLD	295
BATTLE ISLE	295
BIRDS OF PREY	279
BLUE MAX	325
CELTIC LEGENDS	295
CROISIERE POUR UN CADAVRE	295
DELUXE PAINT IV	790
DEUTROS	285
DOUBLE DRAGON III	259
ELVIRA ARCADE	269
EYE OF BEHOLDER	295
F15 STRIKE EAGLE II 1 MA	295
F29 RETALIAOR	249
FASCINATION	245
FINAL FIGHT	245
FIRST SAMOURAI	269
FLIGHT OF THE INTRUDER	295
FOOTBALL CRAZY	259
FORMULA ONE GRAND PRIX	345
GOBLIINS	245
GODS	245
GREAT COURTS II	295
HEART OF CHINA	385
HEIMDALL LE VICKING	389
HUDSON HAWK	245
KNIGHTMARE	295
KNIGHTS OF THE SKY	345
LE PARRAIN (GODFATHER)	289
LEANDER	245
LEISURE SUIT LARRY 5	395
LOTUS TURBO II	245
MAGICS POCKETS	259
MANCHESTER UNITED EUROPE	259
MEGA TWINS	245
MEGALOMANIA	295
MICROPROSE GOLF	345
MOONSTONE	345
NO MORE LEMMINGS	245
NO MORE LEMMINGS DATA	179
PGA GOLF COURSE DISK	129
PGA GOLF PLUS	259
POPULOUS II	259
REALMS	295
ROBOCOD	245
ROBOCOP 3D	245
RODLAND	245
RUGBY THE WORLD CUP	225
SECRET OF THE MONKEY ISLAND VF	295
SILENT SERVICE II 1 MA	345
SPACE ACE II	395
STORM MASTER	289
TERMINATOR II	245
THE SIMPSONS	245
THUNDERHAWK	325
TIP OFF	269
TORTUES NINJA II	269
UTOPIA	289
VIDEO KID	245
VROOM	245
WILLY BEAMISH	395
WOLF CHILD	279
WORLD CLASS RUGBY	269
WORLD WAR 1 POWERMONGER	149

PC

N'OUBLIEZ PAS D'INDIQUER :
LE FORMAT DES DISQUETTES ,
LE TYPE DE VOTRE PC,
LA CAPACITE MEMOIRE VIVE,
VOTRE CARTE GRAPHIQUE

NOUVEAUTES A PARAITRE
BAT 2
DARKLANDS
DUNGEON MASTER
FALCON III
FORMULA ONE GRAND PRIX
MIDWINTER 2
SHUTTLE
THE ROCKETEER
ULTIMA VI
SUPER TETRIS

AUTRES TITRES

3D CONSTRUCTION KIT	395
A .G .E .	295
ANOTHER WORLD	295
BARD ' S TALE TRILOGY	395
CADAVER	359
CHESSMASTER 3000 VF	395
CIVILIZATION	369
CONAN THE CIMMERIAN	345
CROISIERE POUR UN CADAVRE	295
DRAGON'S LAIR II	395
ELVIRA ARCADE	295
ELVIRA 2	395
EYE OF BEHOLDER 2	325
F29 RETALIATOR	295
FASCINATION	269
GOBLIINS	245
GODS	385
GREAT COURTS II	295
GUNSHIP 2000	395
HEART OF CHINA	395
JET FIGHTER II VF	369
KING QUEST V	445
LE PARRAIN (GODFATHER)	295
LEISURE SUIT LARRY V	395
LINKS GOLF	395
LINKS DATA DISK	159
LORDS OF THE RINGS	325
LOST IN L .A	345
MAUPITI ISLAND	295
MICROPROSSE GOLF	345
MIGHT AND MAGIC III	335
NASCAR CHALLENGE	395
NO MORE LEMMING	245
NO MORE LEMMINGS DATA	179
OBITUS	345
P38 LIGHTNING	195
POLICE QUEST III	395
POOL OF DARKNESS	295
REALMS	345
RIDERS OF ROHAN	345
ROBIN HOOD LONGBOW SIERRA	395
SECRET OF THE MONKEY ISLAND II	359
SECRET OF THE MONKEY ISLAND VF	295
SECRET WEAPONS OF LUFTWAFE	395
SHADOW SORCERER	295
SILENT SERVICE II	345
SPEEDBALL II	299
TERMINATOR II	295
TEST DRIVE III	295
THE IMMORTAL	249
THE SIMPSONS	269
THUNDERHAWK VF	389
TORTUES NINJA II	295
ULTIMA VI	295
W. C . 2 SPECIAL OPERATIONS	195
WILLY BEAMISH	345
WING COMMANDER II	395
WINTER CHALLENGE THE GAMES	325
WWF SUPERSTARS	245
YEAGER AIR COMBAT	269

MATERIEL

ATARI ST

LECTEUR EXTERNE DFDD 720 K	65
SOURIS+TAPIS+SUPPORT	24
CABLE PERITEL	15
PROLONGATEUR JOYSTICK	4

AMIGA 500 ET 500 PLUS

AMIGA 500 PLUS + PERITEL	289
AMIGA 500	249
EXTENSION MEMOIRE 512 K	34
EXT MEMOIRE 512 K + HORL	39
LECTEUR EXTERNE 880 K	65
SOURIS+TAPIS+SUPPORT	24
CABLE PERITEL	15
PAIRES ENCEINTES AMPLIFIEES 3 VOIES + ALIMENTATION	56

PC ET COMPATIBLES

AT 386 SX 25 MHZ 1MA RAM + 2 LECTEURS (1,2 MO + 1,44 MO) + CARTE SVGA 512 K 1024*768	574
CLAVIER 102 TOUCHES	28
ECRAN SVGA COULEUR	224
HD QUANTUM 52 MO 17 MS	194
BARETTE SIMM 1 MA 80 NS	40
CARTE SOUND MASTER +	59
CARTE SOUND MASTER 2	169
CARTE SOUND BLASTER 2 . 0	119
SOUND BLASTER PRO	229
CHIPS CMS SOUND BLASTER	29
CARTE AD LIB+ENCEINTES	95
SOURIS COMP. MICROSOFT	24

IMPRIMANTES MATRICIELL

STAR LC20 9 AIGUILLES 180 CPS COMP. EPSON/IBM 4 POLICES QUALITE COURRIER 100 % GRAPHIQUE	169
STAR LC200 COULEUR CARACTERISTIQUES VOIR LC20	249
STAR LC24/200 24 AIGUILLES 222 CPS COMP EPSON/IBM 4 POLICES QUALITE COURRIER 100 % GRAPHIQUE	299
CABLE IMPRIMANTE //	15
RUBAN LC10/LC20	4
RUBAN LC24	6

DISQUETTES VIERGES

3"5 DFDD NEUTRES	4
3"5 DFDD MARQUEES	6
3"5 DFHD MARQUEES	14
5"1/4 DFDD MARQUEES	4
5"1/4 DFHD MARQUEES	9

NOS DISQUETTES SONT VENDUES PAR BOITE DE 10 AVEC ETIQUETTES

JOYSTICKS

ZIPSTICK PROFESSIONAL	15
MANTARAY	14
FAST WINNER TURBO	12
FAST JOYSTICK PC	17
FAST JOYSTICK PC + CARTE	34
FLIGHT YOKE 2000 PC	39
PISTOL STICK PC	21

DIVERS

QUADRUPLEUR ST/AMIGA	9
CABLE NULL MODEM	9
CABLE MINITEL ST/AMIGA/PC	9
TAPIS SOURIS	4

NOUVELLE ADRESSE
SERVICE INFORMATISE
plus rapide
VENTE PAR CORRESPONDANCE
à adresser exclusivement à :
COCONUT
Av. Jean Mermoz
immeuble Atalante
34000 Montpellier
tel: (16)67 65 05 40

NOM ____________________
ADRESSE ____________________
____
VILLE ____________________
CODE POSTAL ____________________
Tél ____________________
Signature

Cochez la case de votre micro :
ST ❑ AMIGA ❑ PC 3 1/2 ❑ PC 5 1/4 ❑

TITRES	MICRO	PRIX

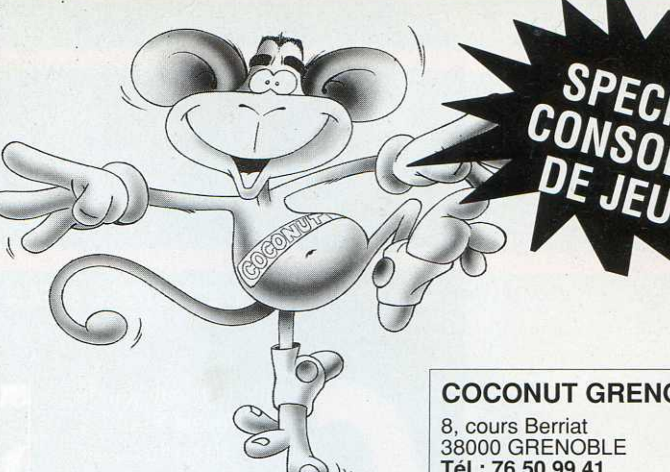
Participation aux frais de port et d'emballage .... **+25F**
*** TOTAL à payer :** ....

Réglement : je joins ❑ chèque bancaire ❑ CCP ❑ Mandat -lettre
❑ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 30F pour frais de re

COCONUT

LE MEGA CD EST LA !

1er **REVENDEUR DE CONSOLES EN FRANCE !**
Pour mieux te servir...



SPECIAL CONSOLES DE JEUX

COCONUT REPUBLIQUE
13, bd Voltaire75011 PARIS
Tél : (1) 43.55.63.00
M° Oberkampf

COCONUT MONTPELLIER
Avenue Jean Mermoz
immeuble Atalante
34000 MONTPELLIER
Tél: 67.65.05.40

COCONUT GRENOBLE
8, cours Berriat
38000 GRENOBLE
Tél : 76.50.99.41

MEGADRIVE
ACHAT ET REVENTE DE CARTOUCHES D' OCCASIONS. RENSEIGNES TOI DANS NOS MAGASINS.

MATERIEL ET ACCESSOIRES

MEGADRIVE JAPONAISE	1190
MEGA CD NOUS CONSULTER	
ADAPTATEUR CART. JAPONAISES	99
JOYPAD	149
PRO 1	225
PRO 2 AVEC MANCHE	190
ARCADE POWER STICK	379
CABLE PERITEL	150
ALIMENTATION MEGADRIVE	190

NOUVEAUTES A PARAITRE

ALISIA DRAGON
DESERT STRIKE
JUJU (TOKI)
LEMMINGS
MARBLE MADNESS
TERMINATOR
TURBO OUT RUN
WANI WANI WORLD
XENON 2

AUTRES TITRES

ALIEN STORM	290
BATMAN	449
BATTLE MASTER	449
CALIFORNIA GAMES	495
DAHNA	490
DEVIL CRUSH	475
DONALD DUCK / QUACKSHOT	490
F1 CIRCUS	495
F1 GRAND PRIX	495
F22 INTERCEPTOR	495
FAERY TALE	475
FANTASIA	425
FIGHTING MASTER	449
GOLDEN AXE 2	445
IMMORTAL	545
JOHN MADDEN FOOTBALL 92	475
MARIO LEMIEUX HOCKEY	490
MERCS	449
MICKEY	490
NHL HOCKEY / EA HOCKEY	475
OUTRUN	445
PGA TOUR GOLF	475
ROBOCOD	475
ROLLING THUNDER 2 60 HZ	445
SHADOW OF THE BEAST	545
SONIC	490
SPEEDBALL 2	445
STREET OF RAGE	490
TECMO WORLD CUP SOCCER	NC
THE GAMES WINTER CHALLENGE	445
UNDEADLINE	545
WONDERBOY V 60 HZ	490

NEC
ACHAT ET REVENTE DE CARTOUCHES D' OCCASIONS. RENSEIGNES TOI DANS NOS MAGASINS.

MATERIEL ET ACCESSOIRES

CORE GRAFX PUISSANCE 5	1290
CORE GRAFX + 1 JEU	999
GT TURBO + 1 JEU	2490
SUPER CD ROM + 1 CD	2890
PC ENGINE NEC DUO + 1 CD	3790
CARTE SUPER CD V 3 .0	529
ALIMENTATION 9V 1A	150
ALIMENTATION GT TURBO 7V	120
SACOCHE TRANSPORT GT	225
QUINTUPLEUR	190
JOYPAD	290

NOUVEAUTES A PARAITRE

ADVENTURE OF CHRIS
GENJI ' S JOURNEY
MAGICAL CHASE
PARODIUS
SUPER CD FORGOTTEN WORLDS
SUPER CD SHADOW OF THE BEAST
SUPER WATER BOMB
VALIS LEG. OF FANTASM SOLDIER

AUTRES TITRES

AVENTURE ISLAND	349
BOMBER MAN	340
CD SPRINGGAN	390
CORYOON	390
DRAGON EGG	390
DRAGON SABER	399
F1 CIRCUS 91	390
FINAL MATCH TENNIS	390
FINAL SOLDIER	390
GRADIUS	399
HIT THE ICE	390
JACKIE CHAN	390
LEGEND OF TOMNA	390
NINJA SPIRIT	390
PC KID 2	390
POWER ELEVEN	390
POWER LEAGUE IV BASEBALL	390
RACING SPIRIT	390
RAIDEN	399
S C I CHASE HQ II	390
SALAMANDER	390
SHADOW WARRIOR	390
SKWEEK	399
SUPER CD POPULOUS	399
SUPER CD PRINCE OF PERSIA	425
SUPER CD R TYPE COMPLETE	425
SUPER LONG NOSE GOBLIN	390
TIME CRUISE II	399

FAMICOM

MATERIEL ET ACCESSOIRES

CONSOLE FAMICOM JAPONAISE	2490
CABLE PERITEL+CORRECTEUR	490
ALIMENTATION 9V 1A	150

RESERVEZ DES MAINTENANT VOTRE SUPER NES OFFICIELLE LIVREE AVEC SUPER MARIO IV POUR 1490 F SEULEMENT !

JEUX JAPONAIS: nous teleph.

ARTHUR QUEST	NC
AUGUSTA GOLF	NC
CASTLEVANIA IV	NC
CONTRA 4	NC
F ZERO	NC
FINAL FIGHT	NC
GOEMON FIGHT	NC
JOE AND MAC	NC
LEMMINGS	NC
PILOT WINGS	NC
SUPER FORMATION SOCCER	NC
SUPER R TYPE	NC
ZELDA III	NC

NEO - GEO
ACHAT ET REVENTE DE CARTOUCHES D' OCCASIONS.

MATERIEL ET ACCESSOIRES

CONSOLE NEO GEO	2990
NEO GEO + MAGICIAN LORD	3490
MANETTE NEO GEO	390
MEMORY CARD	190

NOUVEAUTES A PARAITRE

MUTATION NATION

AUTRES TITRES

2020 SUPER BASEBALL	690
ASO II	1390
BLUE'S JOURNEY	1290
BURNING FIGHT	1390
CROSSED SWORDS	1490
CYBERLIP	690
EIGHT MAN	1490
FATAL FURY	1490
KING OF THE MONSTERS	1390
LEAGUE BOWLING	690
MAGICIAN LORD	690
ROBO ARMY	1490
SENGOKU	1390
SOCCER BRAWL	1490
THRASH RALLY	1490
TOP PLAYER GOLF	1490

SEGA 8 BITS
ACHAT ET REVENTE DE CARTOUCHES D' OCCASIONS.

JEUX

ASTERIX	345
BUBBLE BOBBLE	295
DONALD DUCK	345
DOUBLE DRAGON	345
GOLDEN AXE WARRIOR	345
HEAVY WEIGHT CHAMP	345
MERCS	425
MICKEY MOUSE	345
MOONWALKER	345
POPULOUS	295
PRINCE OF PERSIA	345
PSYCHO FOX	325
SEGA CHESS	395
SHADOW OF THE BEAST	345
SHADOW DANCER	345
SONIC	345
SPIDERMAN	345
SUPER KICK OFF	345
SUPER MONACO GP	345
WONDERBOY III	345
WORLD CLASS LEADERBOARD	295
WORLD CUP ITALIA 90	295

NINTENDO NES
ACHAT ET REVENTE DE CARTOUCHES D' OCCASIONS.

JEUX

ADVENTURE OF LINK	390
BATMAN	430
BLUE SHADOW	390
CAPTAIN SKYHAWK	390
DEFENDER OF THE CROWN	430
DOUBLE DRAGON II	430
DRAGON'S LAIR	440
DUCK TALES	390
GOAL	369
GREMLINS II	430
JACKY CHAN	NC
MANIAC MANSION	445
MISSION IMPOSSIBLE	369
POWER BLADE	NC
ROBOCOP	430
SHADOW WARRIOR	390
SIMPSONS	390
SOLSTICE	390
STAR WARS	399
SUPER MARIO BROS III	430
SWORD AND SERPENTS	319
TURBO RACING	390
WWF CHALLENGE CATCH	

GAMEBOY
ACHAT ET REVENTE DE CARTOUCHES D' OCCASIONS.

ACCESSOIRES

AMPLIFICATEUR STEREO	195
HOUSSE TRANSPORT DE LUXE	195
LOUPE	140
ILLUMINATOR	140
LIGHBOY (LOUPE ECLAIRANTE)	195

JEUX

CASTLEVANIA	265
DOUBLE DRAGON	225
DUCK TALES	239
F1 RACE + QUADRUPLEUR	239
FORTIFIED ZONE	225
FORTRESS OF FEAR	225
GARGOYLES QUEST	225
GREMLYNS 2	265
KUNG FU MASTER	195
RC PRO AM	215
ROBOCOD	265
SPIDERMAN	225
SUPER MARIOLAND	195
THE SIMPSONS	245
WORLD CUP SOCCER	225

GAMEGEAR

MATERIEL ET ACCESSOIRES

CONSOLE GAMEGEAR	1090
ADAPTATEUR SECTEUR 9V 1A	150
ADAPTATEUR JEUX MASTER SYSTEM	195

JEUX

ALESTE	340
AX BATTLER	265
BASEBALL 91	245
DONALD DUCK	295
GALAGA	245
GG SHINOBI	245
HEAVY WEIGHT CHAMPION	290
JOE MONTANA FOOTBALL	345
MAGICAL HAT	295
MAPPY	245
MICKEY	245
MONACO GP	245
NINJA GAIDEN	260
SONIC	295
SPACE HARRIER	265
WALL OF BERLIN	265
WONDERBOY	215

OFFRES VALABLES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES. NOS PRIX SONT DONNES A TITRE INDICATIF ET PEUVENT ETRE REVISES SANS PREAVIS

NOUVELLE ADRESSE. SERVICE INFORMATISE.
plus rapide

VENTE PAR CORRESPONDANCE
à adresser exclusivement à :

COCONUT
Av. Jean Mermoz
immeuble Atalante
34000 Montpellier
tel: (16)67 65 05 40

NOM ____________________
ADRESSE ____________________
____
VILLE ____________________
CODE POSTAL ____________________
Tél ____________________
Signature

TITRES	CONSOLE	PRIX

Participation aux frais de port et d'emballage .... +25F
* TOTAL à payer : ....

Réglement : je joins ❑ chèque bancaire ❑ CCP ❑ Mandat -lettre

❑ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 30F pour frais de rembt.)

GREMLIN

REPORTAGE DE DEREK DELA FUENTE

Chaque nouveau jeu de Gremlin est maintenant attendu avec impatience et ZOOL ne fera pas exception à la règle. Il a été programmé par George Allen qui nous avait donné précédemment deux petites merveilles: Venus et Switchblade 2.
En découvrant ce nouveau programme, on pense tout de suite à Robocod 2. Il est aussi coloré et prenant et grouille d'idées farfelues et marrantes. Les mauvaises langues y verront également une petite influence de Sonic, mais, selon George Allen, tout vient de sa propre imagination. Il y a six mondes, dont chacun comporte trois niveaux. Chacun de ces niveaux ne compte pas moins de cent écrans, ce qui en fait un jeu assez gigantesque. Si vous vous souvenez de l'aire de jeu de Switchblade, cela ne vous surprendra pas. Le challenge est loin d'être facile, il consiste à se frayer un passage au travers des 6 mondes. Pour l'instant il n'y en a que trois qui sont terminés : Sweet World, Hardware, World and Music. Lorsque vous entrez dans l'univers des outils, vous avez des marteaux et des scies qui bougent autour de vous et vous devez éviter qu'ils vous touchent. Un seul contact et vos énergies décroissent. Des clous sortent du sol et tous les instruments se mettent à bouger et à travailler. Les scies électriques s'affolent et les clous se mettent à voler. Si ça vous parait déjà assez horrible, passez donc dans le Sweet World, vous y trouverez une gelée écoeurante en train de s'agiter, et vous devrez abattre des murs en chocolat pour trouver votre chemin. Bien sûr, les abeilles adorent le sucre et il faudra les éviter si vous ne voulez pas être piqué. ZOOL est le héros. Il est vêtu de noir, mais en fait, c'est un Green Alien Ninja. Il est si fort qu'il peut abattre un mur d'une seule main. Comme da[ns] tous jeux d'arcade et de plate[-] formes de ce type, vous dev[ez] constamment sauter et vous dép[la-] cer, mais ce n'est pas tout. Il fa[ut] bien souvent grimper le long d[es] murs ou déplacer des blocs [de] pierre, ne serait-ce que pour réc[upé-] ter quelques points d'énergie [qui] vous aideront à progresser dans [le] jeu.
ZOOL peut aussi se servir de po[u-] voirs magiques, à condition qu'il [les] trouve bien sûr. Il peut par exemp[le] se dédoubler, ce qui a pour effet [de] décupler sa puissance. Imaginez [les] dégâts que peuvent faire de[ux] ZOOL sur votre écran et leur effi[ca-] cité dans les combats !











ZOOL





revanche, cela augmente également les risques d'être touché. Un autre pouvoir lui permet de sortir de son corps et de devenir invincible pendant quelques instants. Vous pouvez alors avancer pour voir ce qui vous attend. ZOOL peut faire tous les mouvements de combat possibles : donner des coups de pied, des coups de poing et même de tourner sur lui-même comme une vrille, ce qui est particulièrement efficace ! Votre objectif est de trouver un joyau à chaque niveau. Tous les objets ne vous donnent pas forcément des pouvoirs, certains ne donnent que des points qui peuvent vous permettre de réaliser l'exploit de rentrer dans le tableau des scores ! La taille impressionnante des différents niveaux réjouira tous ceux qui aiment tracer des plans. Le programmeur s'est particulièrement attaché à peaufiner le scrolling, qui est le plus fluide que l'on ait vu à ce jour. Vu le nombre de sprites et de couleurs à l'écran, c'est un véritable exploit ! Un niveau de shoot-em-up pur et dur sera peut être ajouté par la suite, mais de toute façon, bien que Zool soit surtout un jeu de plates-formes, on passe beaucoup de temps à tirer sur tout ce qui bouge. Comme d'habitude, vous affronterez de redoutables boss de fin de niveau, tous très différents les uns des autres. Un jeu d'une telle richesse devrait séduire les fans d'arcade les plus exigeants !
AMIGA/ST - Sortie en Avril/Mai







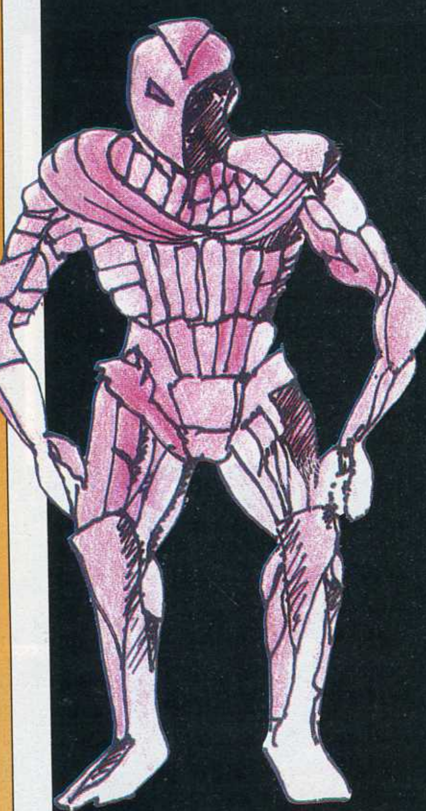


EXCLUSIF

SOFTWARE BUSINESS : TH

news • previews

REPORTAGE : DEREK DELA FUENTE



Software Business existe depuis environ 3 ans et son objectif principal est la distribution de jeux, mais ils ont aussi diffusé des jeux d'auteurs indépendants sous leur propre label, parmi lesquels on trouve Zirax, un super shoot-em-up belge. Gonzo Games a aussi été édité sous le label Gonzo, puis deux autres titres ont suivi: Wipe Out et Street Hockey, dont le succès fut assez limité. Il y a eu de grands changements ces derniers mois, le patron de Gonzo Games est devenu directeur du développement à Software Business et les deux sociétés ont fusionné. De grands projets sont en cours pour préparer la sortie d'une série de jeux super méga top class (selon les dires mêmes de l'éditeur). Ils ont aussi racheté Microillusions aux Etats-Unis et très bientôt nous publierons une preview de Faery Tale Adventure II. C'est la suite d'un des premiers grands jeux de rôle sortis sur Amiga il y a quatre ans. Cette suite est vraiment impressionnante! Finalement, la boîte s'appelle Gonzo Games, et leur premier jeu s'intitulera The Ultimate Wipe Out.

D'une certaine manière, on peut dire que le premier épisode était en avance sur son temps. D'ailleurs, les ventes avaient été assez bonnes, malgré un accueil assez défavorable de la part de la presse. La raison de cet accueil vient sans doute de l'originalité de son concept qui le rendait trop difficile d'accès pour atteindre un large public. Il s'agissait une sorte de Skateboard futuriste plutôt plaisant mais comportant un certain nombre d'imperfections. Tout d'abord l'écran était divisé en deux, une moitié pour chaque joueur (ou l'ordinateur si vous jouiez seul); on ne pouvait pas désactiver cette fonction, ce qui désorientait rapidement. La prochaine version sera en plein écran. Par ailleurs, l'intelligence artificielle de l'ordinateur rendait le jeu très difficile, mais dans la version II, l'ordinateur sera doté d'une sorte de bêtise artificielle qui permettra au moins de se familiariser avec les commandes et le principe du jeu. La nouvelle version offrira 64 couleurs en plus de superbes effets sonores alors que les graphismes et les sons de la première version étaient plutôt moyens. L'aspect visuel du jeu sera simplifié mais on trouvera quelques animations impressionnantes ainsi que des effets spéciaux. Le Skateboard futuriste vous entraînait déjà sur des planètes différentes et le nombre de lieux à découvrir est encore plus varié dans cette dernière version. Vous utilisez un skateboard pour jouer. Et c'est pas tout de tenir dessus mais il faut en plus éviter d'aller vous éclater sur un mur ou sur d'autres obstacles qui se dressent devant vous. Un système de matchs et un grand nombre de concurrents (gérés par l'ordinateur) en faisait un jeu très prenant. Mais l'agencement de l'écran, avec un système de radar compliqué et des graphismes pas évidents, sans parler du système de notation très bizarre, faisait qu'on savait rarement où on en était dans la version précédente. Là, l'écran de votre adversaire est remplacé simplement par une petite boîte radar. Une intro à la Star Trek téléportera les joueurs sur le terrain de jeu. Des effets d'étincelles et des gaz d'échappement réhaussent l'aspect graphique de la nouvelle version. On pourrait croire que toutes ces nouveautés ne sont que de simples retouches, mais il s'agit en fait d'une réécriture complète du programme, dont seul le concept de départ est resté le même. La vitesse s'est amélioré et, le fin du





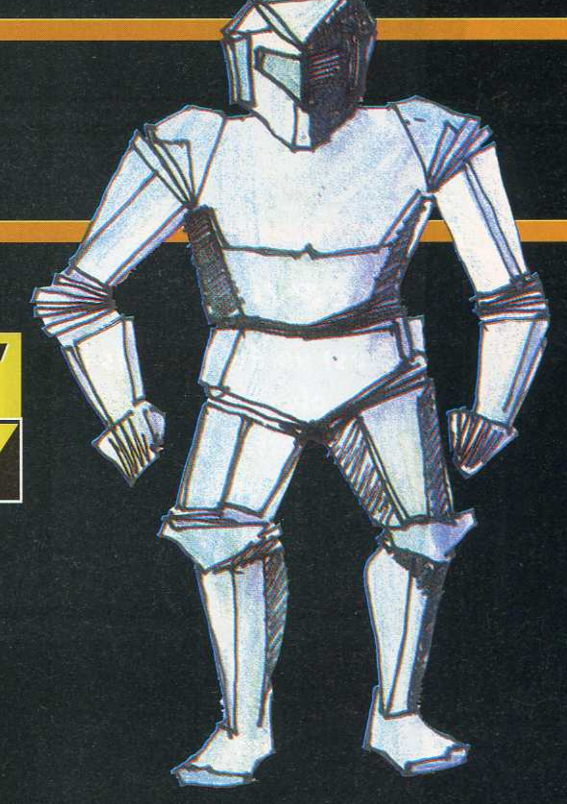
SOFTWARE BUSINESS

fin, vous pouvez voir vos joueurs de différents points de vue, et il y a aussi un mode Instant Replay sauvegardable sur disquette.

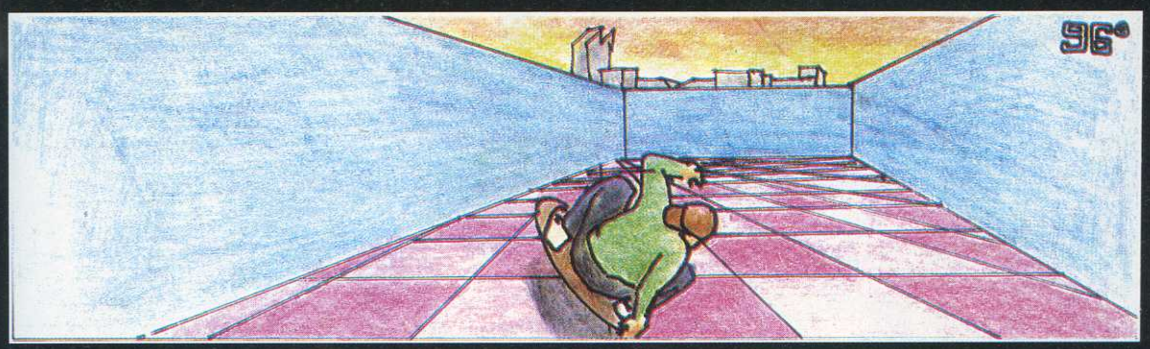
Les décors sont très variés, avec des ponts, des rampes d'élévation ou des effets d'intempéries comme des tornades orageuses ou des tempêtes qui perturbent la course du joueur. Il y a seize planètes différentes et plusieurs types de compétitions possibles (course d'obstacles, matchs doubles (deux contre deux)), et même une option modem. Dans peu de temps, en exclu dans Joystick, les premiers écrans de cette nouvelle version!

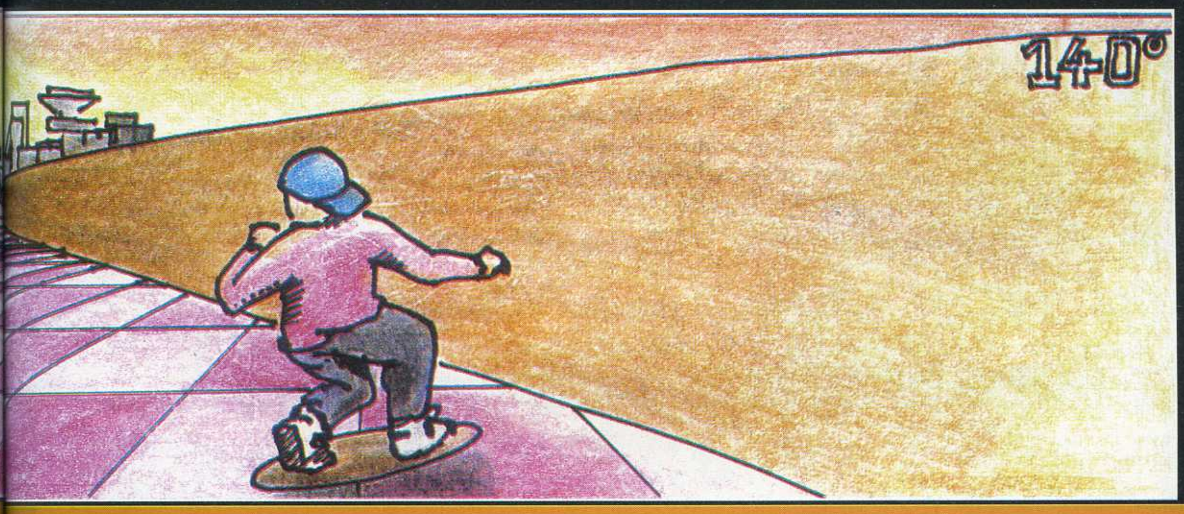


Sortie prévue : cet été sur PC, Amiga.









EXCLUSIF

DEEP EARTH

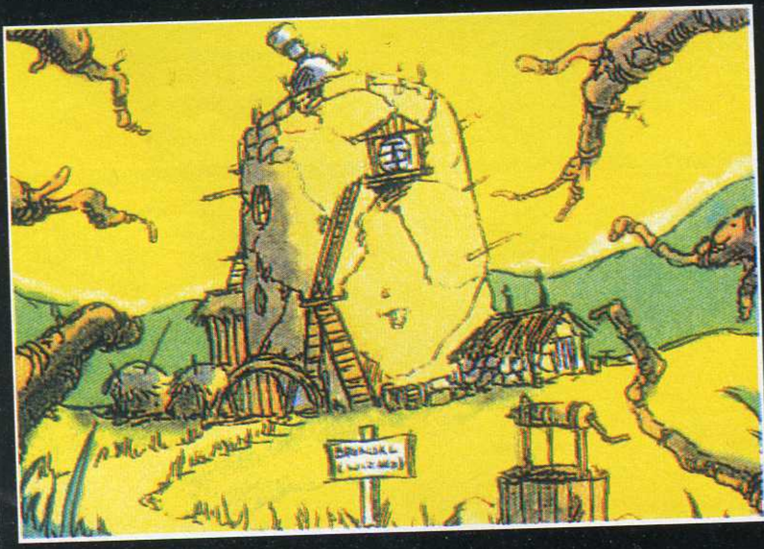
REPORTAGE : DEREK DELA FUENTE

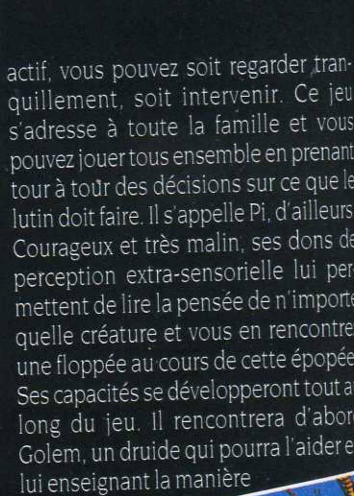
C'est un des projets les plus importants de cette société et le storyboard vous donnera déjà une idée de ce jeu impressionnant. Avec plus de 560 Méga-octets de mémoire sur un disque laser CD TV, l'espace-disque n'est plus un problème !



Ce jeu est une sorte de film interactif. Le personnage principal est un petit apprenti-sorcier qui se réveille un jour et s'aperçoit que son maître a été kidnappé. Il faudra qu'il découvre ce qui lui est arrivé et où il se trouve. Le problème, c'est que c'est un petit goblin très paresseux; il faudra le réveiller le matin et lui établir le programme de ce qu'il devra faire pour la journée. Après quoi, normalement, il se débrouille tout seul, mais vous pouvez lui préciser ce qu'il doit faire, par exemple si vous voulez qu'il bouge dans une certaine direction, vous pouvez l'y obliger. Vous cliquez avec la souris sur Nord et il ira dans cette direction en continuant de réagir à tout ce qu'il rencontre. Vous devez constamment l'orienter et le conseiller sur ce qu'il doit faire et intervenir ainsi dans le scénario. C'est un peu comme un film interactif, vous pouvez soit regarder tranquillement, soit intervenir. Ce jeu s'adresse à toute la famille et vous pouvez jouer tous ensemble en prenant tour à tour des décisions sur ce que le lutin doit faire. Il s'appelle Pi, d'ailleurs. Courageux et très malin, ses dons de perception extra-sensorielle lui permettent de lire la pensée de n'importe quelle créature et vous en rencontrez une floppée au cours de cette épopée. Ses capacités se développeront tout au long du jeu. Il rencontrera d'abord Golem, un druide qui pourra l'aider en lui enseignant la manière d'utili-



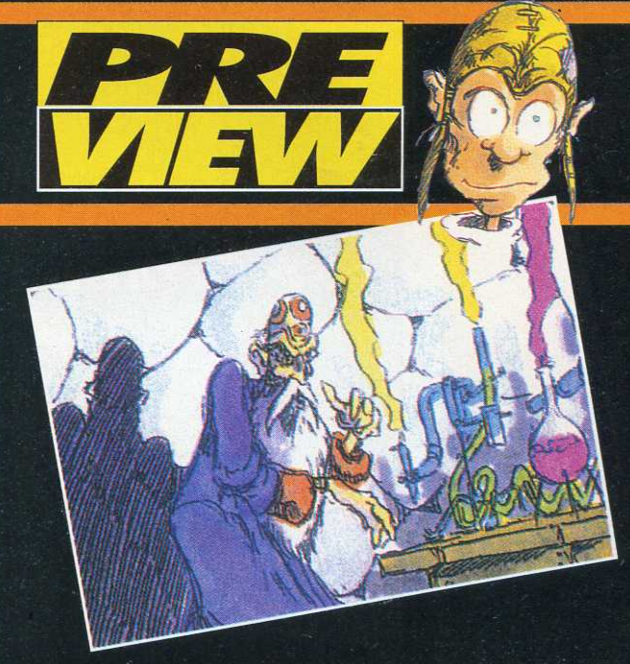




news • previews

SOFTWARE BUSINESS







ser les potions. Le jeu regorge de magouilles et autres sorcelleries et les personnages que l'on rencontre défient l'imagination la plus prolixe! Entre autres, il y a Skreeler Talochi, un rapace à la tête d'une bande de créatures de son espèce qui bat la campagne à la recherche d'objets magiques. Rien ne lui fait plus plaisir que d'interroger des prisonniers et de faire de fausses promesses. La seule chose qui rachète le personnage c'est qu'on peut lui graisser la patte pour obtenir des informations importantes. Quant à Hobvulg Gash, il se lave tous les 25 ans et semble assez fier de dégoûter son monde! Ça fait à peine un mois que l'équipe s'est mise à travailler sur ce jeu, mais rien qu'à voir les graphiques ça promet d'être excitant! Il y a plein de problèmes à résoudre avec des indices en énigmes pour aider le joueur. L'intrigue est captivante et évolue de manière différente selon la façon dont vous avez abordé le jeu.

AMIGA / CD TV (Adaptation possible sur CDI et Amiga).
Sortie prévue à la fin de l'été

EXCLUSIF

GRATFGOL

news • previews

REPORTAGE : DEREK DELA FUENTE

Avec des jeux tels que Off Road Racer, Paradroid 90 et Rainbow Islands dans son catalogue, Graftgold fait partie des leaders dans le domaine du développement au Royaume-Uni. Neuf personnes travaillent pour cette marque, Andrew Braybrook étant le plus connu. Et leur dernier titre semble bien parti pour être leur meilleure réalisation. Andrew, après avoir planché deux ans sur le 68000, a acquis une parfaite maîtrise de sa programmation.

En témoignent les quelques prouesses remarquables de son dernier jeu, entièrement dessiné et programmé par lui-même en personne!


Andrew et les graphistes de Fire and Ice

L'histoire de Graftgold est bien compliquée. Ils ont d'abord travaillé pour Hewson, qui a coulé, puis pour Activision, qui a coulé aussi (mais qui a ré-émergé depuis). Ils avaient commencé Rainbow Islands pour Rainbird, qui a également disparu, et, le croirez-vous, le titre sur lequel ils travaillent, Fire & Ice, était prévu pour Mirrorsoft, dont on connaît les péripéties récentes.

Le jeu sera cependant fini, puisqu'il ne reste plus que quelques bouts à assembler de ci, de là, et Graftgold ira démarcher plusieurs distributeurs, pour en trouver un qui accepte de prendre sous son aile ce produit impressionnant.

A l'origine, c'était un jeu à la japonaise, avec un gros chien aux oreilles molles, puis il s'est transformé en programme un peu dans la veine de James Pond 2 mais infiniment plus varié dans ses décors et ses niveaux, avec des défis bien plus excitants. Vous dirigez un chien qui n'a pas de nom mais qui doit tout de même traverser 7 mondes allant de l'Arctique à l'Ecosse, en passant par les fonds sous-marins, la jungle, l'univers des aztèques pour atteindre finalement l'Egypte avec un niveau bonus en plus. Vous remarquerez en passant, que le climat se réchauffe à mesure que vous progressez, ce qui a un effet sur le maniement de notre canin héros.

Sur l'Amiga, le jeu est poussé à bout avec trois bandes de couleurs produisant plus de 250 couleurs à l'écran. On peut se déplacer selon les 8 mouvements possibles au travers d'une zone de jeu de 4 écrans sur 6 (et il y en a de 5 à 7 par monde). Ça peut ne pas paraître énorme, mais quand on joue, on sent la différence. Andrews a voulu créer un jeu où l'on progresse régulièrement, qui ne soit pas aussi difficile que pouvait l'être Rainbow Islands et qui permette d'aller au bout de chaque monde. Le but de ce jeu, mêlant l'arcade et l'action, est de collecter les 5 morceaux cachés d'une clé avant de passer à l'étape suivante. Ils sont cachés sur certains vilains mais de manière aléatoire, si bien qu'à la partie suivante vous ne les retrouverez jamais sur le même personnage même si vous faites les mêmes mauvaises rencontres.

Le niveau un se passe dans l'Arctique avec les pingouins, les morses et toutes les créatures familières à cet endroit. Vous devez toutes les éviter car les toucher vous tue instantanément. En tirant dessus, vous les immobilisez un instant, et il faut encore sauter dessus façon Mario pour les achever. Si vous ne les écrasez pas, ils reviennent à eux au bout de quatre secondes. Certaines zones de l'écran peuvent

GRAFT-GOLD
Creative Software

: FIRE AND ICE





paraître inaccessibles, mais en tirant à l'aide de bonus que vous aurez précédemment ramassés, vous pouvez faire apparaître une échelle ou encore un pont de glace pour créer un passage. Mais celui-ci s'effondre en peu de temps, attention!

Il y a un temps limité pour chaque niveau, mais quand il est dépassé vous ne mourez pas. Simplement, les difficultés deviennent presque



Preview sur Amiga et STE.

insurmontables, vous êtes assailli de toutes parts et ça devient très difficile d'en réchapper.

Dans le monde sous-marin, le maniement du personnage est hyper-réaliste, à cause du fait qu'il nage difficilement à cause de la pression de l'eau. Dans cet univers, vous pouvez nager sur une tortue de mer et bondir sur des palourdes (qui s'ouvrent et se ferment) pour atteindre la zone de l'écran que vous désirez. L'interaction avec les personnages est très intelligemment utilisée.

A l'étape suivante, c'est la pleine Jungle. Vous y rencontrez des indigènes qui vous décochent des flèches sans crier gare. La ruse consiste à tirer sur un nuage. Il se met à pleuvoir, puis la pluie devient de la neige que vous pouvez ramasser pour en faire des boules de neige qui vous serviront de munitions.

La visite chez les Aztèques vous rappellera complètement Sonic avec les coulées de lave que vous devez traverser sur une échelle branlante, les plongées d'oiseaux que, grâce à un bouclier judicieusement utilisé, vous pouvez immobiliser, ce qui rend leur sautage-dessus plus facile... Vous constaterez que gravir un bloc de rocher glissant est loin d'être



EXCLUSIF

FIRE AND ICE (SUITE)

facile. Surtout que les coins ont été arrondis de telle manière qu'on ne peut pas rester avec un pied en l'air, comme dans Gods, par exemple. La détection des sprites est quasiment parfaite.

Si vous parvenez enfin en Egypte, un boss de taille vous y attend, sous la forme d'un énorme chariot, et vous devez avancer et reculer, comme dans Sonic encore une fois, pour le faire sauter, mais à chaque fois, il en jaillit une nuée de méchants que vous devez immobiliser. Pendant tout le jeu, si vous restez trop longtemps en place, une flèche apparaît pour vous indiquer la bonne direction.

Un détail sympathique: les petits chiots qui rôdent alentour. Ils deviennent vos alliés si vous les trouvez. Et de précieux alliés puisqu'ils peuvent tirer sans être jamais tués. Fire and Ice est déjà un candidat idéal pour une conversion console et pour ce qui est de la micro, c'est un hit assuré!



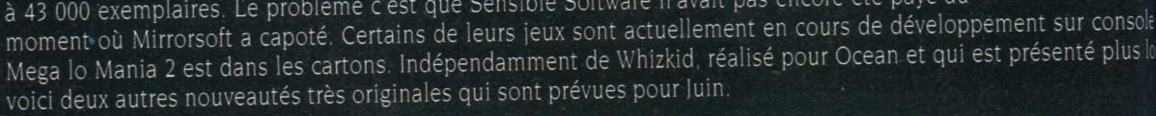

NAVIGATOR
KONIX NAVIGATOR JOYSTICK
ATA/C64/C128/CA/CPC/SP
BREAK THE
PERFORMANCE
BARRIER...
PULVERISEZ
LA BARRIERE DES
PERFORMANCES...
Ce n'est pas par chance si Konix est devenu un des tous premiers constructeurs de manettes de jeux en Europe... C'est le fruit de beaucoup de travail. La Konix Speedking avec sa prise de main révolutionnaire a envahi le marché US avec l'impact d'un ouragan !
Nous avons appliqué la formule gagnante -une construction solide et un design performant – pour notre dernière manette : la Konix Navigator.
La formule Konix est adaptée à toutes nos manettes : Predator Megablaster et la très populaire Speedking vous offrent la puissance recherchée et s'adaptent aux types d'ordinateur les plus connus.
SPEEDKING
SPEEDKING with AUTOFIRE
ATA/C64/C128/CA/CPC/MSX
SEGA® Master System
NINTENDO® Entertainment System
AMSTRAD® 464+ AND 6128+, GX 4000
IBM® AMSTRAD PC®
PC Interface with Games Card
konix
COMPUTER PRODUCTS
The fastest reaction in the business
PRODUITS DISTRIBUES PAR:
Centre d'activites de l'Ourcq
45, Rue Delizy
93672 PANTIN CEDEX
INNELEC
Alors pulvérisez la barrière des performances avec les manettes de jeux Konix et ne soyez plus limités comme par le passé quand vous jouez.

EXCLUSIF

SENSIBLE SOFTWARE

REPORTAGE DE DEREK DELA FUENTE

Cette équipe de programmeurs, qui existe depuis longtemps, s'est faite un nom sur 8 bits avec des titres tels que Wizball et Microprose Soccer. Une des singularités de cette équipe c'est que tous leurs jeux sont des créations originales et qu'ils n'ont jamais réal;isé de conversions. Sensible Software compte quelque chose comme huit programmeurs et graphistes, mais les leaders sont indiscutablement Chris Yates (programmeur) et John Hair (Graphiste). Ces derniers sont à l'origine de cette équipe et ils la dirigent. Leur jeu le plus récent est Mega Lo Mania. Ils étaient très liés à Mirrorsoft, à tel point que toutes les productions planifiées pour 1992 devaient être publiées par cet éditeur, qui vient d'être repris par Acclaim. En général, les équipes de programmation perçoivent de faibles honoraires pour écrire un jeu, ce sont surtout les Royalties qui constituent leur revenu principal. Chaque jeu vendu rapporte un pourcentage aux programmeurs et ils se vendent en moyenne à moins de 10 000 exemplaires. Dépasser cette barre représente un véritable exploit et Mega lo Mania y est parvenu puisqu'il s'est vendu à 43 000 exemplaires. Le problème c'est que Sensible Software n'avait pas encore été payé au moment où Mirrorsoft a capoté. Certains de leurs jeux sont actuellement en cours de développement sur console Mega lo Mania 2 est dans les cartons. Indépendamment de Whizkid, réalisé pour Ocean et qui est présenté plus lo voici deux autres nouveautés très originales qui sont prévues pour Juin.





CANNON FODDER

Cannon Fodder est un titre très original. C'est un vrai jeu d'arcade qui offre une action trépidante, mais il offre également un aspect plus stratégique. Vous commencez en choisissant entre 3 et 8 hommes dans un groupe et vous pouvez constituer jusqu'à 5 groupes différents. Au début, les joueurs ne présentent aucune adresse particulière, ce n'est qu'après avoir réussi leur mission que leurs caractéristiques vont s'élever ainsi que leur statut. Le but est simple, il s'agit de rester en vie ! Il y a un grand nombre de missions : sauver des ôtages, attaquer une base militaire ou défendre une zone. L'ennemi est également partagé en plusieurs groupes et vous pouvez estimer approximativement qui est où à l'aide de la carte radar. Chaque soldat peut effectuer différentes tâches, vous pouvez avoir un homme pour les armes, un chauffeur de jeep, un pilote d'hélicoptère, un expert en bazooka, etc. Quand vos joueurs acquièrent de l'expérience



vous voyez leur nom sur l'écran grâce à une icône exposant les tâches qui leur reviennent. Si l'icône est rouge cela veut dire qu'il est mauvais dans son job et si elle est verte c'est qu'il est expérimenté. Les couleurs vous

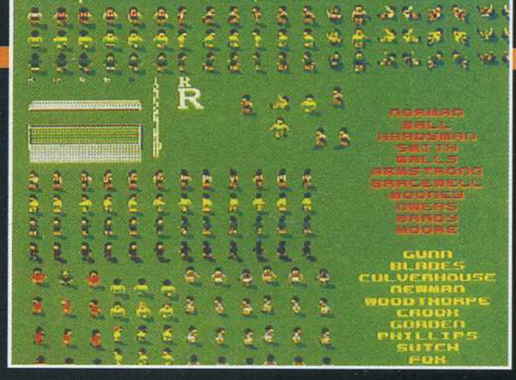


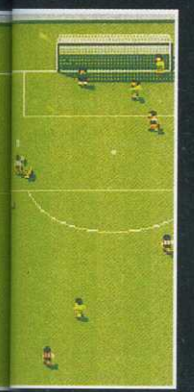
donne[…] le gra[…] du joue[…] Vou[…] pouv[…] établ[…] des f[…] matio[…] et le[…] donn[…] vos i[…] tructio[…] comm[…] de ti[…] à v[…] (auqu[…] cas vo[…] risqu[…] d'abattre vos propres hommes), le[…] de reconnaissance (c'est prude[…] mais cela ralentit le temps […] réponse), le feu de riposte (pou[…] vous vous permettre de perdre […] temps ?) ou encore le cessez-le-f[…] Le jeu fait penser un peu à Ik[…] Warriors, mais en plus subtil. Vo[…] pouvez aussi bien ordonner à tou[…] vos troupes de tirer qu'à un seul s[…] dat. Cannon Fodder offre 200 nivea[…] différents et il est possible de joue[…] deux. Les scénarios évolueront de[…] Jungle au désert en passant p[…] l'Antarctique.
AMIGA/ST



news • previews

SENSIBLE SOCCER





La sortie de cette simulation coïncidera avec le championnat d'europe et d'ici là, nous devrions voir arriver un véritable déluge de jeux de foot. Il sera difficile de faire le tri mais d'ores et déjà on peut dire que dans un esprit arcade, Sensible Soccer est le premier programme capable de rivaliser avec Kick Off depuis longtemps. Après y avoir joué pendant près d'une heure (moi qui suis un fan de Kick Off), j'irai même jusqu'à dire qu'il est mieux ! Est-ce possible ? Quand vous voyez le jeu pour la première fois, vous avez l'impression de jouer à Kick Off mais dès que vous entrez en contact avec la balle vous faites vite la différence. Avec Kick Off, quand vous avez la balle, vous avez l'impression qu'elle est collée comme un aimant à votre pied, alors que dans cette simulation la balle rebondit et vous échappe quand vous arrivez sur elle. Cela exige beaucoup plus d'adresse et rajoute du réalisme et de l'authenticité au jeu. Il n'y aura pas moins de 90 équipes, dont les meilleurs équipes internationales, chacune avec ses dossards. Vous verrez aussi des joueurs de couleur. Chaque équipe jouera avec son style particulier, alors si vous jouez contre le Brésil vous risquez de voir beaucoup de passes. Il y aura un système de championnats et de coupes et l'ordinateur contrôlera autant d'équipes que vous le désirez. Vous pourrez aussi consulter les résultats des matchs auxquels l'ordinateur a participé. Toutes les options habituelles sont là : vous pouvez établir des formations, nommer vos joueurs et même élaborer votre propre sélection et la sauvegarder sur disquette. A chaque saison le terrain changera d'aspect. En été il sera sec et dur ce qui permet à la balle de mieux rebondir, en hiver il sera boueux et glissant. Parmi les innovations intéressantes il y aura le fait que les joueurs peuvent faire des têtes, des tacles glissés et des coups de pied retournés. Le gardien de but est sous le contrôle de l'ordinateur. Vous avez la possibilité d'enregistrer des passages du match et vous pouvez revoir environ 50 secondes des meilleurs moments à la fin de la partie. Vous avez une vue en plongée sur le terrain mais avec une petite inclinaison contrairement à Kick Off qui donnait une vue à plat. Il n'y a pas de niveau de difficulté dans ce jeu bien que l'équipe de Liverpool soit bien meilleure que Millwall ou la France que l'Iran, c'est ce qui fera la différence. Vous devrez connaitre les qualités spécifiques à chacun de vos joueurs afin de les utiliser au mieux. Une autre option est bien vue : si un joueur est blessé, on peut appeler l'entraineur pour qu'il décide si le joueur restera en place ou non. Mais le fait de l'appeler n'est pas toujours un bon choix et ça peut vous faire perdre car il se peut qu'ensuite vous ayez justement besoin de ce grand avant-centre pour faire une tête et que son absence vous soit fatale. Si vous n'envoyez pas l'entraineur sur le terrain, le joueur pourra continuer à jouer tout en étant blessé, mais ça veut dire que vous courez le risque d'être obligé de vous en passer pour le reste de la saison si sa blessure s'est aggravée. Vous pouvez établir vous-même la durée du match et il y a encore beaucoup d'autres options. Pour finir, ajoutons que le jeu est fluide et qu'il offre un très bon répondant qui donne l'impression d'avoir le parfait contrôle des situations.

AMIGA/ST - Sortie en Juin





EXCLUSIF

ELECTRONIC ZOO

REPORTAGE : DEREK DELA FUENTE

J'ai eu le plaisir de rencontrer les programmeurs en Hongrie ce qui m'a permis de voir leur jeu de plus près. Cette équipe bouillonne d'idées neuves et leur premier programme nous montre déjà de manière impressionnante de quoi ils sont capables! La séquence d'introduction à elle seule est déjà digne des meilleurs produits de Psygnosis, quant à la musique, elle est excellente. Le jeu de rôle est leur dada, pas étonnant que Dungeon Master les ait tant inspiré. Il faut s'attendre prochainement à un vrai déluge de programmes en provenance de ce pays de l'Est. Il aura fallu 2 ans pour finir ce jeu et il sera traduit en 6 langues. On y trouve 77 créatures différentes. En évoluant dans le jeu, vous voyez non seulement les décors changer et se perfectionner, mais les mouvements eux aussi deviennent de plus en plus sophistiqués. Ils sont déjà en train de travailler sur un jeu de type Sierra, un jeu de course dont le nom d'exploitation devrait être Skoda Run. Ils envisagent par ailleurs de convertir Andonned Places sur Super Famicom.

Electronic Zoo produit régulièrement des jeux mais aucun d'eux n'a encore eu l'honneur de figurer parmi les hits du genre. Leur dernière création vient d'une équipe de programmation hongroise. Les fans de jeu de rôle se frotteront les mains de satisfaction en découvrant que ce jeu est un mélange de Dungeon Master et d'Eye of the Beholder. S'il n'a pas leur finition, en revanche, il est largement à la hauteur en terme de taille et d'interaction entre les personnages. Avec les 5 disquettes de programme, vous trouverez une carte ainsi qu'un épais manuel qui contient une nouvelle, n'ayant aucun rapport avec le déroulement du jeu proprement dit, mais lui ajoutant un intérêt certain. Le jeu se passe dans le pays mythique de Kalynthia. Au cours de cet irrésistible et infernal voyage, vous avez le contrôle de 4 personnages, chacun d'eux ayant des spécialités et des traits de caractères différents. Le jeu se divise en trois sections principales:

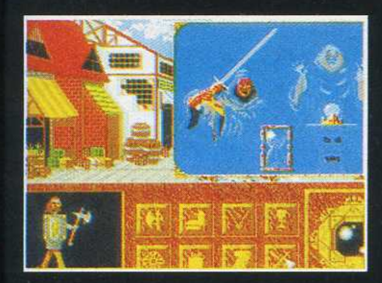


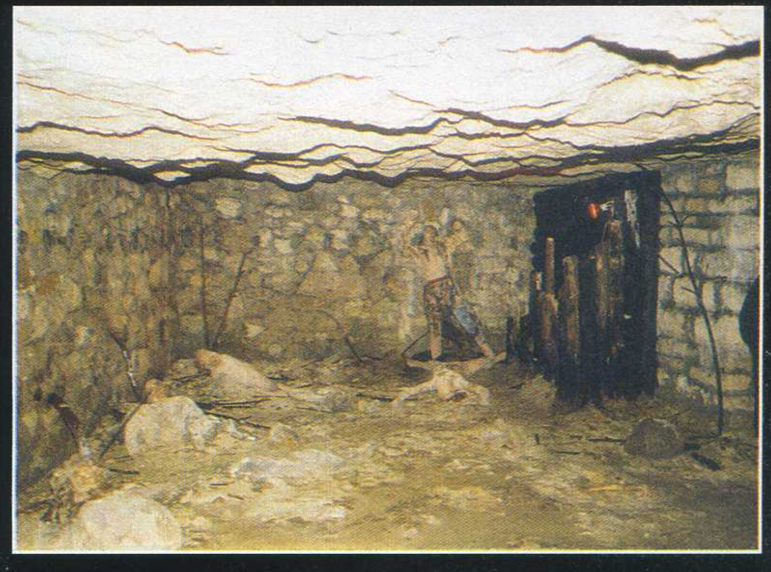


les souterrains, la ville et la campagne; on peut aisément passer de l'un à l'autre. L'intrigue du jeu tourne autour de morceaux d'armes anciennes. Au cours de votre voyage, vous devrez trouver des armes et des objets. Tout au long de cette vaste quête vous apprendrez à maîtriser l'art de la magie, le jet de sorts et le combat. Visuellement, ce jeu a le même aspect que la plupart des jeux de rôle avec ses 4 personnages possédant leur propre menu de statistiques qui vous informent de leur état général. Les barres d'énergie et de santé doivent être surveillées tout au long du jeu. Chaque personnage possède ses propres attributs: il y a le Combattant, le Prêtre, le Lanceur de sorts, etc... Vous pourrez multiplier vos points en ramassant de la nourriture, de l'argent, des sorts ou même des armes. Vous placez ces objets dans l'inventaire du joueur le plus habilité à les utiliser et c'est là que vous devez faire attention à ce que votre personnage puisse l'utiliser au mieux.

Vous débutez à l'intérieur des souterrains. Il faut gagner des clés pour sortir à l'extérieur, ce qui n'est

ABANDONNED PLACES





qu'une simple introduction au jeu mais ça peut durer des heures! La taille du jeu est hallucinante! Il est composé de 12 quêtes elles-mêmes divisées en 3 sections. Quand vous êtes venu à bout des 2 sections principales vous avez en plus des sous-quêtes (blanches). Contrairement au jeu principal où vous évoluez par séquences successives, dans les sous-quêtes vous pouvez choisir par quel souterrain vous comptez parvenir à la dernière section. Si un souterrain vous semble trop difficile vous pouvez passer automatiquement dans un autre. Il y a 12 représentations graphiques différentes selon les quêtes, vous passez successivement dans des souterrains, des espaces extérieurs, des villes, à nouveau des souterrains, puis dans une bibliothèque après être ressorti à l'extérieur. A la fin de ce parcours, vous devrez trouver 3 objets dans une des sous-quêtes que vous aurez choisi, ce qui vous permettra d'accéder à la dernière section. Une autre nouveauté du jeu est que pour la première fois vous avez affaire à un vrai monde extérieur, ce qu'on ne trouvait pas dans Eye of Beholder ou Dungeon Master. Après avoir trouvé les clés vous permettant de sortir de la première section, avec ses êtres de feu, ses gargouilles et ses griffons, vous entrez dans un labyrinthe obscur et devez trouver la sortie. Les mouvements peuvent s'exécuter soit en cliquant dans la zone désirée soit en utilisant le curseur. Tout est géré par icônes et la réponse aux mouvements est très rapide. C'est l'adresse des joueurs qui fera la différence dans ce jeu, vous aurez l'occasion de l'éprouver dès que vous aurez un certain nombre de points parce que ça se corse sérieusement! L'exploration est un des moteurs principal du jeu puisqu'il faut trouver des objets cachés. Au départ l'objectif n'est pas très clair mais des indices vous sont donnés à mesure que vous progressez. Les combats combinent l'arcade/action et la manipulation de souris, ils sont assez nombreux puisqu'il y a en tout plus de 30 monstres à combattre. Au départ, il suffit de ramasser des pierres et de les jeter sur les formes monstrueuses qui croisent votre chemin. Mais les difficultés du jeu s'accroissant selon l'habilité du joueur, il est de plus en plus difficile à contrer même si vous êtes prévenu que ça va être difficile. Les énigmes à résoudre pourront vous paraître tortueuses, c'est là que l'on constate que le rideau de fer a été un vrai bouclier contre l'influence des programmes diffusés sur







EXCLUSIF

ABANDONNED PLACES (SUITE)

nos marchés. C'est quand vous sortez du souterrain que le jeu commence à être vraiment impressionnant, les graphiques et les animations transforment l'atmosphère et le feeling du jeu de manière spectaculaire. Vous pouvez vous trouver dans une pièce obscure et humide ou encore sur le sommet d'une montagne noyé dans une couronne de nuages qui passe sur votre tête.

Ce jeu n'utilise pas les formules habituelles. En effet, dans la plupart des jeux il suffit de pousser une porte pour tuer les monstres mais là, c'est votre bon sens qui vous indiquera s'il faut pousser, tirer ou grimper pour obtenir le même résultat. Des récompenses vous attendent après chaque succès obtenu dans la traversée d'un souterrain, il peut s'agir d'un plan d'ensemble du jeu qui apparaît sur l'écran, ce qui vous permet de voir où vous êtes. Mais il est essentiel que vous notiez votre propre plan car les routes ont tendance à se ressembler et seuls les carrefours importants vous permettent de faire la différence. Bien que les mondes extérieurs aient moins d'influence sur l'évolution de la partie, surtout les cités où vous ne pouvez être tué, vous devez y obéir à un certain nombre de rituels pour pouvoir avancer, le combat en est un, par exemple. Vous traversez les paysages à cheval ou encore en vous transformant en chauve-souris pour atteindre votre destination. L'impression d'immensité que donne la perception géographique rend ce jeu beaucoup plus profond, avec un bon équilibre entre l'espace souterrain et l'extérieur.

Les dangers, comme dans la plupart des jeux de rôle, résident dans le fait de combattre trop souvent et d'être blessé, de s'endormir, ou de manger, et d'être tué (il y a aussi une ressemblance avec Bard's Tale). Vous devez apprendre les rudiments de chacune des professions de vos personnages comme l'art de jeter des sorts et le combat avec un grand nombre d'armes différentes. En général, quand vous voyagez vers l'étape suivante, votre première perspective visuelle est en plongée, attention au vertige!



Pour un début, ce jeu est très impressionnant, espérons que cette nouvelle équipe hongroise produira de nouvelles choses aussi excitantes dans l'avenir.

ELECTRONIC ZOO

Sortie prévue en avril sur PC, ST, AMIGA

news • previews

JEUX CRACK

BANDE DE VEINARDS !

GAGNEZ JUSQU'A 1000F

PAR CHEQUE, EN NOUS ENVOYANT VOS ASTUCES, PATCHES, PLANS, POKES, SOLUCES, ETC...



Salut les truqueurs

Les vacances de décembre se sont à peine terminées, et voilà déjà que les premières vacances de l'année arrivent...
Un peu à notre tour de partir. Cette fois-ci Danbiss et moi-même personnellement (Danboss) avons décidé d'aller skier (on ne vous dira pas dans quel hôtel on est, pour éviter que la presse et la télévision ne nous attendent à l'hôtel Forest Hill de la Villette!).
Alors, un bon conseil, envoyez-nous une méga tonne d'astuces, car nous refusons catégoriquement de travailler pendant nos loisirs. A vous d'assurer...

Ce mois-ci, Framy vous a concocté un méga dossier sur le dernier Barbarian II de Psygnosis.
Au fait n'hésitez pas à nous écrire pour nous dire si ses dossiers vous plaisent.

Avis aux bidouilleurs ou bidouilleuses, on cherche des keums et des meufs qui savent trouver des listings et patches sur Atari ST. Contactez-nous à la rédaction.

Danboss & Danbiss

COMMENT DEVENIR RICHE ET CELEBRE !!!

Vous voulez devenir riche et en plus célèbre? Vous avez trouvé des bidouilles inédites (que vous avez trouvé tout seul, et pas recopié sur un autre magazine!) eh bien envoyez-les nous. Si nous les publions, votre nom sera dans la rubrique (à vous la célébrité!) et comme nous sommes très sympa, nous vous enverrons un chèque (à vous la richesse).
Envoyez-nous vos bidouilles à l'adresse ci-dessous et n'oubliez pas de préciser quelle machine vous possédez!!

JOYSTICK • JEUX CRACK - 103 Bd. MAC DONALD- 75019 PARIS

METHODE D'UTILISATION DES LISTINGS

Première chose : ouvrir votre génial JOYSTICK pour taper le génial listing, puis n'oubliez pas de le sauvegarder (car ils sont parfois très longs !), sur une disquette ou une cassette (selon votre ordinateur), en tapant SAVE "Nom" (le nom ne doit pas dépasser 8 lettres et ne doit pas contenir de caractères autre que des chiffres et des lettres). Attention ! ne sauvegardez surtout pas le listing sur votre disquette ou votre cassette de jeu ! Cela pourrait lui être fatal.
Les listings sont de deux types : les loaders qui remplacent le loader normal du jeu (celui que vous lancez en faisant RUN"nom du jeu"). Ils chargent le jeu de façon normale, et mettent les vies infinies lorsque le jeu est chargé. Autre type de listings : les transformers qui modifient votre jeu. Ils chargent une partie du programme, mettent les vies, et la réécrivent. A chaque fois que vous chargerez votre jeu (de façon normale), vous aurez les vies. Bien sûr, vous pourrez les enlever à nouveau grâce au listing. Les transformers n'existent pas en K7. Dans tous les cas, pour utiliser votre listing, il faut mettre le disk ou K7 où il se trouve, le charger par LOAD "Nom", insérer le disk ou K7 du jeu, puis taper RUN pour lancer le listing. Si le listing est un transformer, il vous demandera de déprotéger votre disquette en écriture. Faites-le !

METHODE D'UTILISATION DES PATCHS

Un patch est constitué de plusieurs octets que vous recherchez sur votre disquette de jeu, que vous changez, puis que vous réécrivez sur le disk. Les transformations restent inscrites sur la disquette. Les patchs ne concernent pas les K7.
Pour mettre un patch, il vous faut un éditeur de secteur. Le meilleur, celui que tout le monde possède, c'est DISCOLOGY. Pour les patchs, le numéro de votre version n'a aucune importance. Il est fortement conseillé d'installer les patchs sur une copie de sauvegarde, et non sur votre original. Nous dégageons toute responsabilité quant au non respect de cette consigne.
Voici la marche a suivre :
- Lancez DISCOLOGY et choisissez l'éditeur
- Insérez votre disk a modifier et déprotégez-le
- Dans le menu "MODES", choisissez "EDITION DISQUE"
- Faites trois fois ENTER (édition des pistes ØØ a 41)
- Dans le menu "FONCTIONS", choisissez "RECHERCHER"
- Appuyez sur H
- Tapez les valeurs en hexadécimal de la recherche
- Appuyez sur ENTER après la dernière
- Si DISCO affiche : "Piste XX non formatée", reprenez "EDITION DISQUE", et entrez XX+1 comme piste de début.
- Si DISCO affiche : "Secteur trop grand réduit à &4ØØØ", arrêtez tout ! La modification de votre jeu l'endommagerait gravement.
- Lorsque la chaîne est trouvée, notez son adresse.
- Appuyez sur ENTER, puis sur C
- Déplacez le curseur dans le secteur jusqu'à l'adresse indiquée
- Tapez les valeurs de remplacement
- Appuyez sur ENTER, puis sur E (vous entendez un BIP)
- Recommencez l'opération autant de fois qu'il y a de recherches

METHODE D'UTILISATION DES POKES

Un poke consiste à changer en mémoire le programme (pour qu'il vous procure les vies infinies), ceci APRES LE CHARGEMENT DU JEU. Le poke n'est pas inscrit sur le support magnétique. Il faut le refaire à chaque chargement. Un poke est de la forme POKE &5FDC,&C9 (c'est un exemple !). '5FDC', c'est l'adresse, et 'C9' c'est le poke.
Pour utiliser un poke, vous avez besoin d'une MULTIFACE 2. Voici comment procéder : (utilisez les touches en haut du clavier pour taper les chiffres)
- Chargez le jeu
- Pressez le bouton rouge de la MULTIFACE
- Appuyez sur T
- Appuyez sur H
- Si votre poke est compris entre les adresses &2ØØØ et &4ØØØ, appuyez sur *
- Appuyez sur la barre d'espace
- Tapez l'adresse (sans le &), puis tapez le poke (toujours sans le &)
- Appuyez sur ENTER/RETURN
- S'il y a plusieurs pokes, répétez l'opération (appuyez sur espace...)

Si, après un poke entre &2ØØØ et &4ØØØ, vous avez un poke entre &ØØØØ et &2ØØØ, appuyez à nouveau sur *
- Appuyez sur ESC
- Appuyez sur R
- Terminé !

Certains jeux récents détectent la MULTIFACE et refusent de se charger lorsqu'elle est connectée. En ce cas, faites un reset, appuyez sur le bouton rouge, puis appuyez sur R. Essayez à nouveau de lancer le jeu. Il se peut que la situation se soit arrangée.
Si vous avez un HACKER, vous ne pouvez pas utiliser le poke tel quel car vous ne pouvez pas relancer le jeu. Mais vous pouvez procéder comme suit :
- Lancez le jeu
- Connectez le HACKER
- Faites un reset (bouton rouge)
- Tapez E, puis l'adresse du poke, puis ENTER
- Notez les cinq premiers octets en haut à gauche de l'écran

Vous avez alors une recherche, autrement dit un patch, que vous pouvez utiliser grâce aux explications ci-dessous.

JEUX CRACK
AMSTRAD CPC / CPC+

SUPER SPACE INVADERS

Pour choisir le tableau de depart faites :
POKE &7b44,xx

Pour choisir le tableau de départ recherchez les octets 3e,ØØ,32,f5,72 et remplacez le ØØ par xx
(xx entre Ø et b)
(BIG MAG)

DELIVRANCE
(alias stormlord 2)

Pour être invincible recherchez les octets b7,cØ,dd,e5,32 et remplacer le cØ par c9
(pour les 3 parties)

Pour être invincible dans la Partie 1 faites:
POKE &111f,c9
Pour être invincible dans la Partie 2 faites:
POKE &1125,c9
Pour être invincible dans la Partie 3 faites:
POKE &111f,c9
(BIG MAG)

AFTER THE WAR (PARTIE 1)
(COMPILE TOP 25)

Pour avoir les vies infinies faites :
POKE &8Ø4e,Ø
Pour avoir le temps infinis faites :
POKE &9b7a,Ø

Pour avoir les vies infinies recherchez les octets 35,c3,b4,7f et remplacez le 35 par zero
Pour avoir du temps recherchez les octets b7,c8,3d,32,ed et remplacez le 35 par ØØ
(BIG MAG)

AMC
(COMPILE TOP 25)

Pour être invincible pour la partie 1 faites :
POKE &929B,&18

Pour être invincible pour la partie 1 recherchez les octets 2Ø,1e,c5,dd,7e et remplacez le 2Ø par 18
(BIG MAG)

DEFLEKTOR

Pour avoir du temps infini faites:
POKE &251c,Ø
Pour avoir des vies infinies faites:
POKE &7cf,Ø

Pour avoir du temps infini recherchez les octets cØ,2d,22,59,23 et remplacez le 2d par ØØ
Pour avoir des vies infinies recherchez les octets Ø4,3d,32,7e,Ø4 et remplacez le 3d par ØØ
(BIG MAG)

SKATEWAR
(COMPILE TOP 25)

Bidouille assez marrante (hihi) POKE &3265,&18

Bidouille assez marrante recherchez les octets 46,28,Ø4,3d,21,fØ et remplacez le 28 par 18
(BIG MAG)

BABY JO

Pour être invulnérable, recherchez les octets 3F B7 C8 47 3E 1E CE et remplacez-le le C8 par C9.

Pour avoir des vies infinies, recherchez les octets 22 17 35 CD 19 15 et remplacez-le 35 par ØØ.

Pour être invulnérable :
POKE &19AB,&C9

Pour avoir des vies infinies :
POKE &1582,Ø

Voici les différents passwords pour accéder aux niveaux :
DOM DOM, YOUPI, GLOUP, MUMMY
(BIG MAG)

HUDSON HAWK

Attention aux pistes en taille 6, il ne faut jamais modifier et surtout écrire une piste en taille 6. Sinon, vous avez le droit de coller votre disquette à la poubelle.

Pour avoir de l'énergie infinie, recherchez les octets Ø9 Ø6 3D 32 Ø9 et remplacez le 3D par ØØ.

Pour avoir des vies infinies, recherchez les octets 1B Ø6 3D CA CD et remplacez le 3D par ØØ.

Pour avoir des vies infinies :
POKE &FC9,Ø

Pour avoir de l'énergie infinie :
POKE &1683,Ø
(BIG MAG)

THE BLUES BROTHERS

Pour avoir des vies infinies, recherchez les octets 1Ø 7E 3D CB 7F 28 et remplacez le 3D par ØØ.

Pour avoir des vies infinies :
POKE &4BA5,Ø
(BIG MAG)

THE BLUES BROTHERS

Pour avoir des crédits infinis, faites :
POKE &4821,Ø.
Pour avoir des vies infinies, faites :
POKE &4BA5,Ø.
Pour avoir de l'énergie infinie, faites :
POKE &CC3D,Ø.
Pour choisir le niveau de départ, faites :
POKE &63F7,niv-1 , niv étant compris entre 1 et 5.
(Carine & Nicolas)

THE BLUES BROTHERS

Pour avoir des crédits infinis, remplacez les octets 3D 32 E1 65 par ØØ 32 E1 65.
Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 2E 38 7E 3D par 2E 38 7E ØØ.
Pour avoir de l'énergie infinie, remplacez les octets 3D 7E F1 2E 31 par ØØ 7E F1 2E 31.
Pour choisir le niveau de départ, remplacez les octets 63 CA 63 ØØ par 63 CA 63 niv-1 , niv étant compris entre 1 et 5.
(Carine & Nicolas)

JEUX CRACK
AMSTRAD CPC / CPC+

THE SIMPSONS BART VS THE SPACE MUTANTS

Pour accéder du niveau 1 au niveau 2 faites :
POKE &22A4,6

Pour accéder du niveau 2 au niveau 3 faites :
POKE &22C8,6

Pour accéder du niveau 3 au niveau 4 faites :
POKE &2663,6

Pour accéder du niveau 4 au niveau 5 faites :
POKE &269E,6

Pour accéder du niveau 5 à la fin (hihi) faites :
POKE &249c,6

ps:vous pouvez egalement remplacer le 6 par 8 et la surprise le zolie GAME OVER apparait je sais ca sert a rien mais enfin bon vu qu'il faut remplir les colonnes... (aie! Danboss pas le mac... non... argg)

Pour avoir les vies infinies pour la partie un faites :
POKE &3ae4,Ø

Pour avoir les vies infinies pour la partie deux faites :
POKE &44Ø1,Ø

Pour avoir les vies infinies pour la partie trois faites :
POKE &48e9,Ø

Pour avoir les vies infinies pour la partie quatre faites :
POKE &4753,Ø

Pour avoir les vies infinies pour la partie cinq faites :
POKE &425a,Ø

Pour avoir les vies infinies pour la partie hein recherchez les octets Ø1,3Ø,Ø6,3E,Ø8 et remplacez le Ø1 par ØØ (valable pour les cinq parties)

Pour avoir les vies infinies pour la partie un allez en piste 8 secteur 82 de la face A et en &E4 remplacez le Ø1 par ØØ

Pour avoir les vies infinies pour la partie deux allez en piste 16 secteur 89 de la face A et en &1 remplacez le Ø1 par ØØ

Pour avoir les vies infinies pour la partie trois allez en piste 29 secteur 87 de la face A et en &e9 remplacez le Ø1 par ØØ

Pour avoir les vies infinies pour la partie quatre allez en piste 5 secteur 83 de la face B et en &153 remplacez le Ø1 par ØØ

Pour avoir les vies infinies pour la partie cinq allez en piste 15 secteur 86 de la face B et en &5A remplacez le Ø1 par ØØ

(BIG MAG)

JEUX CRACK
AMSTRAD CPC / CPC+

PAPERBOY II

Pour avoir une méga bidouille, recherchez les octets C6 ØØ 3A 66 86 B7 et remplacez le ØØ par Ø1.
(BIG MAG)

BASKET MASTER
Compil LA COLLECTION No 2

Pour marquer tous les points, faites :
POKE &Ø999,&25.

Pour marquer tous les points, remplacez les octets 26 11 DD 21 par 25 11 DD 21.
(Carine & Nicolas)

BEACH VOLLEY
Compil LA COLLECTION No 2

Pour marquer tous les points, faites :
POKE &Ø5EF,Ø.

Pour marquer tous les points, remplacez les octets CB 47 28 ØD par CB 47 28 ØØ.
(Carine & Nicolas)

FLYING SHARK
Compil LA COLLECTION No 2

Pour avoir des vies infinies, faites :
POKE &3B7Ø,&3A.

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets DD 35 Ø3 3E par 3A 35 Ø3 3E.
(Carine & Nicolas)

MATCHDAY II
Compil LA COLLECTION No 2

Pour marquer tous les points, faites :
POKE &4AB4,&93.

Pour marquer tous les points, remplacez les octets 94 4A 18 3D par 93 4A 18 3D.
(Carine & Nicolas)

HUDSON HAWK

Pour avoir des vies infinies, faites :
POKE &ØFC9,&B7.

Pour avoir de l'énergie infinie, faites :
POKE &1683,&B7.

Pour choisir la Mission de départ, faites :
POKE &ØF8D, MIS-1 , MIS étant compris entre 1 et 3.

Pour passer au tableau suivant avec la touche définie pour "QUIT", faites :
POKE &1ØC8,Ø1.

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 3A 1B Ø6 3D par 3A 1B Ø6 B7.

Pour avoir de l'énergie infinie, remplacez les octets 3A Ø9 Ø6 3D par 3A Ø9 Ø6 B7.

Pour choisir la Mission de départ, remplacez les octets 2E Ø7 3E ØØ par 2E Ø7 3E MIS-1 , MIS étant compris entre 1 et 3.

Pour passer au tableau suivant avec la touche définie pour "QUIT", remplacez les octets 1Ø C9 3E Ø3 par 1Ø C9 3E Ø1.
(Carine & Nicolas)

PAPERBOY 2

Pour avoir des vies infinies, faites :
POKE &D73C,Ø.

Pour avoir des journaux infinis, faites :
POKE &BF3D,Ø.
Pour avoir vies et journaux infinis, faites :
POKE &BEDC,1.

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 3D 32 4D 86 par ØØ 32 4D 86.

Pour avoir des journaux infinis, remplacez les octets 3D 32 66 86 par ØØ 32 66 86.

Pour avoir vies et journaux infinis, remplacez les octets ØØ 3A 66 86 par Ø1 3A 66 86.
(Carine & Nicolas)

TITAN
compil LES FANATIQUES

Pour avoir des vies infinies , faire pendant le jeu :
POKE &19B3,&A7
ou aller en piste 2Ø secteur ØØ adresse &9B3 et remplacer le &3A par &A8

Pour choisir son tableau , faire pendant le menu :
POKE &1ØØØ,&5Ø
ou aller en piste 13 secteur ØØ adresse &ØØØ et remplacer le &1D en &6A

CAULDRON II
compil CRAZY STARS

Pour avoir des vies infinies :
POKE &84CE,Ø
ou aller en piste Ø1 secteur &C1 adresse &72 et remplacer le 3D en ØØ
ou rechercher la chaîne 3A ØØ BE 3D FA 74 et remplacer la par 3A ØØ BE ØØ FA 74

CONTINENTAL CIRCUS
compil GRANDSTAND-DOMARK

Pour avoir du temps infini :
POKE &B85,Ø
ou aller en piste Ø5 secteur &15 adresse &Ø3 et remplacer le 77 par ØØ
ou rechercher la chaîne 93 27 77 3Ø ØC et remplacer la par 93 27 ØØ 3Ø ØC

DICK TRACY

Pour avoir des vies infinies :
POKE &443C,Ø
Pour avoir du temps infini :
POKE &5DC6,Ø
Pour limiter le recul du personnage :
POKE &5DB8,&18

WILD STREET
compil CRAZY STARS

Pour avoir de l'énergie infinie :
POKE &47BF,&63
POKE &4871,&18
POKE &4872,4

FIRE AND FORGET 1
compil LES FANATIQUES

Pour avoir du fuel infini:
POKE &13BD,Ø
POKE &1442,Ø
POKE &5353,Ø
POKE &53D8,Ø
ou aller en piste 2 secteur &49 adresse &BD : remplacer le 3D en ØØ :
Aller en piste 2 secteur &49 adresse &142 : remplacer le 96 en ØØ.
Aller en piste 6 secteur &45 adresse &53 : remplacer le 3D en ØØ.
Aller en piste 6 secteur &45 adresse &D8 : remplacer le 96 en ØØ.

JEUX CRACK
AMSTRAD CPC / CPC+

BARBARIAN II (COMPIL)

```
1Ø REM énergie et vies infinies sur BARBARIAN 2
2Ø REM version DISK - compil ONE-TWO
3Ø REM (C) JOYSTICK 1992
4Ø REM pourquoi se fatiguer quand le boulot
5Ø REM a déjà été fait correctement ???
6Ø REM the PUNISHER was here !
7Ø MODE 1:PRINT"patientez quelques secondes ..."
8Ø ADR=&6647:FOR A=15Ø TO 52Ø STEP 1Ø:D=Ø
9Ø FOR B=Ø TO 13:READ B$:C=VAL("&"+B$):D=D+C
1ØØ POKE B+ADR,C:NEXT:READ B$:G=VAL("&"+B$)
11Ø IF D<>G THEN PRINT"ERREUR EN LIGNE";A:END
12Ø ADR=ADR+14:NEXT:MODE 1
13Ø PRINT"INSEREZ L'ORIGINAL ET TAPEZ UNE TOUCHE"
14Ø CALL &BBØ6:CALL &6647
15Ø DATA 21,54,66,11,54,A6,Ø6,Ø3,ED,BØ,C3,87,A6,AF,62B
16Ø DATA F5,46,48,23,E5,CD,32,BC,E1,F1,3C,FE,1Ø,2Ø,782
17Ø DATA F1,Ø6,ØØ,48,CD,38,BC,1E,Ø6,18,Ø8,F3,1E,65,4BA
18Ø DATA Ø1,7E,FA,ED,59,Ø6,F5,ED,78,1F,38,FB,ED,78,7D6
19Ø DATA 1F,3Ø,FB,1D,2Ø,F1,F3,C9,AF,CD,ØE,BC,CD,EC,833
2ØØ DATA A6,CD,6E,A6,3E,Ø2,32,42,A8,C6,4A,32,3D,A8,6ØA
21Ø DATA CD,FA,A6,3E,Ø3,21,ØØ,CØ,CD,Ø4,A7,21,46,A8,616
22Ø DATA CD,54,A6,3E,Ø8,21,ØØ,B3,CD,Ø4,A7,21,5Ø,ØØ,4CA
23Ø DATA 22,CB,B3,21,C7,A6,11,5Ø,ØØ,Ø6,Ø1,ED,BØ,C3,5F6
24Ø DATA ØØ,B3,AF,32,2F,43,32,92,3D,32,ØC,3E,32,CE,483
25Ø DATA 57,32,48,3E,32,5A,3E,C3,8Ø,ØA,ØØ,3E,28,18,3A4
26Ø DATA Ø1,AF,Ø1,Ø1,BC,ED,49,Ø4,ED,79,C9,3E,1Ø,Ø1,526
27Ø DATA 54,7F,ED,79,ED,49,3D,F2,F1,A6,C9,ØE,C8,21,7F5
28Ø DATA 5F,A8,16,ØØ,C3,62,A7,4F,DD,21,5F,A8,DD,7E,698
29Ø DATA ØØ,B9,28,ØA,DD,23,DD,23,DD,23,DD,23,18,FØ,5F3
3ØØ DATA DD,56,Ø1,DD,5E,Ø2,DD,46,Ø3,3E,19,93,B8,38,571
31Ø DATA Ø7,7B,8Ø,3D,4F,C3,48,A7,ØE,18,C5,F5,E5,D5,6DA
32Ø DATA CD,48,A7,D1,E1,F1,C1,5F,78,93,47,7C,83,67,837
33Ø DATA 1E,Ø1,14,18,DA,3E,4C,32,3D,A8,3E,Ø6,32,42,37E
34Ø DATA A8,79,1D,93,32,EA,A7,7B,32,D5,A7,1E,C1,4B,6E7
35Ø DATA C3,63,A7,59,7A,32,36,A8,32,3F,A8,22,8B,A7,61D
36Ø DATA 7B,32,41,A8,79,32,43,A8,11,39,A8,CD,A5,A7,637
37Ø DATA 3A,56,A8,B7,2Ø,F4,11,33,A8,CD,8F,A7,11,3C,63F
38Ø DATA A8,21,46,A8,18,1E,CD,AØ,A7,11,37,A8,CD,A5,663
39Ø DATA A7,21,56,A8,CB,6E,28,F3,C9,Ø1,2D,A8,18,ØB,5DC
4ØØ DATA Ø1,15,A8,21,56,A8,18,Ø3,Ø1,DE,A7,ED,43,D7,585
41Ø DATA A7,1A,47,C5,13,1A,Ø1,7E,FB,F5,ED,78,87,3Ø,685
42Ø DATA FB,FA,BD,A7,F1,ØC,ED,79,Ø6,Ø8,1Ø,FE,C1,1Ø,7A9
43Ø DATA E6,Ø1,7E,FB,11,ØØ,ØØ,C3,DE,A7,ØC,ED,78,ØD,637
44Ø DATA 1B,ED,78,F2,DE,A7,7A,B3,C2,D9,A7,11,ØØ,ØØ,777
45Ø DATA ØC,ED,78,77,ØD,23,1B,7A,B3,CA,Ø8,A8,ED,78,63F
46Ø DATA F2,F7,A7,E6,2Ø,C2,EB,A7,C3,12,A8,ØC,ED,78,8D8
47Ø DATA ØD,ED,78,F2,Ø8,A8,E6,2Ø,C2,Ø4,A8,21,56,A8,6A7
48Ø DATA ED,78,FE,CØ,38,FA,ØC,ED,78,77,ØD,23,3E,Ø5,6BØ
49Ø DATA 3D,2Ø,FD,ED,78,E6,1Ø,2Ø,E9,C9,ED,78,F2,2D,8ØB
5ØØ DATA A8,C9,Ø3,ØF,ØØ,ØØ,Ø1,Ø8,Ø2,4A,ØØ,Ø9,ØØ,ØØ,1E1
51Ø DATA ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,2A,FF,ØØ,16,Ø9,15,19,12,Ø3,18B
52Ø DATA 1A,ØF,ØD,ØF,ØD,ØØ,16,ØA,9A,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,1ØC
```

FIRE & FORGET II (COMPIL)

```
1Ø REM vies infinies sur FIRE & FORGET 2
2Ø REM version DISK - compil ONE-TWO
3Ø REM (C) JOYSTICK 1992 - by the PUNISHER
4Ø PRINT"INSEREZ L'ORIGINAL ET TAPEZ UNE TOUCHE"
5Ø CALL &BBØ6:MEMORY &1EØØ:LOAD"QPM",&1FØØ
6Ø POKE &1F1B,&C9:CALL &1FØE:POKE &4425,Ø
7Ø OUT &FA7E,1:CALL &4ØØØ
```

HUDSON HAWK

```
1Ø REM Vies et {nergie infinies
2Ø REM Passage au tableau suivant avec la
3Ø REM touche affectée au "QUIT"
4Ø REM Choix de la mission de d{part
5Ø REM Sur HUDSON HAWK (Disk)
6Ø REM Par Carine & Nicolas - (C) JOYSTICK
7Ø MEMORY &A5ØØ:FOR p=&A58Ø TO &A5D6
8Ø READ a$:a=VAL("&"+a$)
9Ø POKE p,a:ck=ck+a:NEXT
1ØØ IF ck<>&214C THEN 11Ø ELSE GOTO 12Ø
11Ø PRINT"Erreur dans les datas !":END
12Ø POKE &A8A4,6:POKE &BE66,1:POKE &BE78,&FF
13Ø MODE 1
14Ø INPUT"Mission de d{part (1 à 3) ";mi
15Ø IF mi>3 OR mi<1 THEN 14Ø ELSE POKE &A5C3,mi-1
16Ø MODE 1
17Ø PRINT"Ins{rer l'original de HUDSON HAWK...
18Ø CALL &BB18:FOR i=Ø TO 3:INK i,Ø:NEXT
19Ø BORDER Ø:CALL &A587
2ØØ DATA AF,5F,ØE,C1,C3,66,C6,ØE,Ø7,CD,ØF,B9,21,ØØ
21Ø DATA CØ,E5,D1,Ø1,ØØ,2Ø,ED,BØ,CD,Ø3,B9,3E,46,32
22Ø DATA 6A,C6,32,DA,C6,21,ØØ,Ø2,16,Ø3,E5,D5,CD,8Ø
23Ø DATA A5,D1,E1,Ø1,ØØ,18,Ø9,14,7A,FE,Ø9,2Ø,EF,21
24Ø DATA ØØ,12,11,FD,Ø1,Ø1,ØØ,7A,ED,BØ,3E,ØØ,32,8D
25Ø DATA ØF,3E,B7,32,C9,ØF,32,83,16,3E,Ø1,32,C8,1Ø
26Ø DATA C3,9D,Ø7,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
```

CONTINENTAL CIRCUS (COMPIL)

```
1Ø REM temps infini sur CONTINENTAL CIRCUS
2Ø REM version DISK - compil GRANDSTAND-DOMARK
3Ø REM (C) JOYSTICK 1992
4Ø REM by the PUNISHER
5Ø MODE 1:FOR A=&6Ø TO &D6:READ A$
6Ø B=VAL("&"+A$):POKE A,B:C=C+B:NEXT
7Ø IF C<>12895 THEN PRINT"DATA ERROR !":END
8Ø PRINT"INSEREZ L'ORIGINAL ET TAPEZ UNE TOUCHE"
9Ø CALL &BBØ6:CALL &6Ø
1ØØ DATA 21,FF,AB,11,4Ø,ØØ,CD,CB,BC,ØE,Ø7,CD,ØF,B9
11Ø DATA C5,CD,ØØ,B9,11,ØØ,28,CD,63,C7,Ø1,7E,FB,3E
12Ø DATA 4C,CD,5C,C9,3E,ØØ,CD,5C,C9,3E,28,CD,5C,C9
13Ø DATA 3E,ØØ,CD,5C,C9,3E,C1,CD,5C,C9,3E,Ø6,CD,5C
14Ø DATA C9,3E,C1,CD,5C,C9,3E,Ø1,CD,5C,C9,F3,3E,FF
15Ø DATA CD,5C,C9,21,ØØ,2Ø,CD,E5,C6,FB,CD,1C,C9,C1
16Ø DATA CD,ØF,B9,CD,Ø3,B9,21,ØØ,24,11,ØØ,Ø1,Ø1,ØØ
17Ø DATA Ø2,ED,BØ,21,CE,ØØ,22,Ø5,Ø1,C3,ØØ,Ø1,21,ØØ
18Ø DATA ØØ,22,85,ØB,C3,ØØ,Ø4
```

INDIANA JONES (COMPIL)

```
1Ø REM INDIANA JONES ET LE TEMPLE MAUDIT
2Ø REM choix du tableau et vies infinies
3Ø REM version DISK - compil SUPERHEROES
4Ø REM (C) JOYSTICK 1992 - by the PUNISHER
5Ø MODE 1:FOR A=&9BFØ TO &9C32:READ A$
6Ø B=VAL("&"+A$):POKE A,B:C=C+B:NEXT
7Ø IF C<>5591 THEN PRINT"DATA ERROR !":END
8Ø INPUT "QUEL TABLEAU (1-4) ? ",T
9Ø IF T<1 OR T>4 THEN RUN ELSE POKE &4F,T-1
1ØØ PRINT"INSEREZ L'ORIGINAL ET TAPEZ UNE TOUCHE"
11Ø CALL &BBØ6:MEMORY &1FFF:LOAD"disk",&2ØØØ
12Ø CALL &9BFØ
13Ø DATA 3E,Ø1,CD,ØE,BC,21,ØØ,2Ø,11,7Ø,Ø1,Ø1,ØØ,1Ø
14Ø DATA ED,BØ,21,ØE,9C,22,ØF,BC,3E,CD,32,ØE,BC,C3
15Ø DATA 7Ø,Ø1,21,15,9C,22,DØ,9C,C9,AF,32,AA,31,32
16Ø DATA 82,14,32,C4,14,3A,4F,ØØ,32,81,14,32,C3,14
17Ø DATA 3E,3E,32,8Ø,14,32,C2,14,C3,8Ø,ØØ
```

THE BLUES BROTHERS

```
1Ø REM Choix du niveau de départ
2Ø REM Vies et énergie infinies
3Ø REM Sur THE BLUES BROTHERS (Disk)
4Ø REM Par Carine & Nicolas - (C) JOYSTICK
5Ø MEMORY &24A6:FOR p=&24A8 TO &2516
6Ø READ a$:a=VAL("&"+a$)
7Ø POKE p,a:ck=ck+a:NEXT:MODE 1
8Ø IF ck<>&28ØE THEN 9Ø ELSE GOTO 1ØØ
9Ø PRINT"Erreur dans les datas !":END
1ØØ INPUT"Niveau de d{part (1 a 5) ";niv
11Ø IF niv>5 OR niv<1 THEN 1ØØ
12Ø POKE &24A7,niv-1:MODE 1
13Ø PRINT"Insérer l'original des BLUES BROTHERS...
14Ø CALL &BB18:MODE 1:CALL &25Ø3
15Ø DATA 3A,CF,78,32,F7,63,C9,3A,F7,63,47,3A,CF,78
16Ø DATA B8,C9,AF,32,3D,CC,C3,79,62,AF,32,A5,4B,3A
17Ø DATA A7,24,32,F7,63,21,EØ,78,22,37,44,AF,32,58
18Ø DATA 44,3E,CD,32,55,44,32,77,48,21,DØ,78,22,78
19Ø DATA 48,2E,D7,22,56,44,21,A7,24,11,CF,78,Ø1,18
2ØØ DATA ØØ,ED,BØ,C3,ØØ,4Ø,21,ØØ,ØØ,22,5B,25,21,BF
21Ø DATA 24,22,9E,25,66,C6,Ø7,21,ØØ,Ø1,11,ØØ,ØØ,ØE
22Ø DATA 41,DF,ØØ,25,21,F4,24,22,89,Ø1,C3,ØØ,Ø1,ØØ
```

THE SPY WHO LOVED ME (COMPIL)

```
1Ø REM vies infinies sur THE SPY WHO LOVED ME
2Ø REM version DISK - compil SUPERHEROES
3Ø REM (C) JOYSTICK 1992 - by the PUNISHER
4Ø MODE 1:FOR A=&AØØØ TO &AØ21:READ A$
5Ø B=VAL("&"+A$):POKE A,B:C=C+B:NEXT
6Ø IF C<>2686 THEN PRINT"DATA ERROR !":END
7Ø INPUT "mettre (1) ou enlever (2) les vies ? ",R
8Ø IF R=1 THEN POKE &9ØØØ,Ø ELSE POKE &9ØØØ,&3D
9Ø PRINT"INSEREZ L'ORIGINAL ** DEPROTEGE **"
1ØØ PRINT"ET TAPEZ UNE TOUCHE"
11Ø CALL &BBØ6:CALL &AØØØ:RUN"SPY
12Ø DATA 21,ØØ,1Ø,11,ØØ,Ø5,Ø1,C1,Ø5,DF,1F,AØ,3A,ØØ
13Ø DATA 9Ø,32,3C,11,DF,1C,AØ,3E,Ø7,82,57,1Ø,EE,C9
14Ø DATA 3F,CØ,Ø7,3C,CØ,Ø7
```

LAST NINJA II (COMPIL)

```
1Ø REM vies infinies sur THE LAST NINJA 2
2Ø REM version DISK - compil SUPERHEROES
3Ø REM (C) JOYSTICK 1992 - by the PUNISHER
4Ø MODE 1:FOR A=&AØØØ TO &AØ1A:READ A$
5Ø B=VAL("&"+A$):POKE A,B:C=C+B:NEXT
6Ø IF C<>211Ø THEN PRINT"DATA ERROR !":END
7Ø INPUT "mettre (1) ou enlever (2) les vies ? ",R
8Ø IF R=1 THEN POKE &9ØØØ,Ø ELSE POKE &9ØØØ,&35
9Ø PRINT"INSEREZ L'ORIGINAL ** DEPROTEGE **"
1ØØ PRINT"ET TAPEZ UNE TOUCHE"
11Ø CALL &BBØ6:CALL &AØØØ:|CPM
12Ø DATA 21,ØØ,1Ø,11,ØØ,Ø8,ØE,41,DF,18,AØ,3A,ØØ,9Ø
13Ø DATA 32,9C,1Ø,DF,15,AØ,C9,3F,CØ,Ø7,3C,CØ,Ø7
```

DICK TRACY

```
1Ø REM energie et vies infinies , et recul limite
2Ø REM sur DICK TRACY - version DISK
3Ø REM Grace au recul limite , vous pouvez passer
4Ø REM facilement le quatrième tableau .
5Ø REM (C) JOYSTICK 1992
6Ø REM by the PUNISHER
7Ø MODE 1:FOR A=&AØØØ TO &AØ39:READ A$
8Ø B=VAL("&"+A$):POKE A,B:C=C+B:NEXT
9Ø IF C<>4725 THEN PRINT"DATA ERROR !":END
1ØØ PRINT"INSEREZ L'ORIGINAL ET TAPEZ UNE TOUCHE"
11Ø CALL &BBØ6:CALL &AØØØ
12Ø DATA 21,ØØ,Ø1,11,ØØ,ØØ,ØE,41,DF,37,AØ,3E,F7,32,BC
13Ø DATA Ø2,3E,C3,32,3Ø,ØØ,21,1E,AØ,22,31,ØØ,C3,Ø8,Ø1
14Ø DATA 21,28,AØ,22,9B,82,F3,C3,ØØ,8Ø,AF,32,3C,44,32
15Ø DATA C6,5D,3E,18,32,B8,5D,C3,ØØ,4Ø,3C,CØ,Ø7
```

JEUX CRACK
AMSTRAD CPC / CPC+

BEACH VOLLEY (COMPIL)

```
10 REM Marquer tous les points sur BEACH VOLLEY
20 REM Pour la Compil LA COLLECTION No 2 (Disk)
30 REM Par Carine & Nicolas - (C) JOYSTICK
40 MEMORY &A500:FOR p=&A580 TO &A5E3
50 READ a$:a=VAL("&"+a$)
60 POKE p,a:ck=ck+a:NEXT
70 IF ck<>&286A THEN 80 ELSE GOTO 90
80 PRINT"Erreur dans les datas !":END
90 POKE &A8A4,6:POKE &BE66,1:POKE &BE78,&FF
100 MODE 1
110 PRINT"InsÉrer l'original de BEACH VOLLEY...
120 PRINT"(Compil LA COLLECTION No 2)...
130 CALL &BB18:FOR i=0 TO 3:INK i,0:NEXT
140 BORDER 0:CALL &A587
150 DATA AF,5F,0E,C1,C3,66,C6,0E,07,CD,0F,B9,21,00
160 DATA C0,E5,D1,01,00,20,ED,B0,CD,03,B9,3E,46,32
170 DATA 6A,C6,32,DA,C6,21,00,10,16,01,CD,80,A5,21
180 DATA 00,15,16,19,CD,80,A5,F3,21,00,12,11,00,AC
190 DATA 01,00,03,ED,B0,21,00,2C,11,00,9F,0E,C6,ED
200 DATA B0,21,DD,A5,11,55,9F,0E,07,ED,B0,AF,01,7E
210 DATA FA,ED,79,CD,00,AC,C3,00,9F,AF,32,EF,05,C3
220 DATA 00,80,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
```

FLYING SHARK (COMPIL)

```
10 REM Vies infinies sur FLYING SHARK (Disk)
20 REM Pour la Compil LA COLLECTION No 2
30 REM Par Carine & Nicolas - (C) JOYSTICK
40 MEMORY &A500:FOR p=&A580 TO &A5CF
50 READ a$:a=VAL("&"+a$)
60 POKE p,a:ck=ck+a:NEXT
70 IF ck<>&20C8 THEN 80 ELSE GOTO 90
80 PRINT"Erreur dans les datas !":END
90 POKE &A8A4,6:POKE &BE66,1:POKE &BE78,&FF
100 MODE 1
110 PRINT"Ins{rer l'original de FLYING SHARK...
120 PRINT"(Compil LA COLLECTION No 2)...
130 CALL &BB18:FOR i=0 TO 3:INK i,0:NEXT
140 BORDER 0:CALL &A587
150 DATA AF,5F,0E,C1,C3,66,C6,0E,07,CD,0F,B9,21,00
160 DATA C0,E5,D1,01,00,20,ED,B0,CD,03,B9,3E,46,32
170 DATA 6A,C6,32,DA,C6,21,00,02,16,05,E5,D5,CD,80
180 DATA A5,D1,E1,01,00,18,09,14,7A,FE,0B,20,EF,21
190 DATA 00,10,11,90,08,01,30,79,ED,B0,3E,3A,32,80
200 DATA 24,AF,01,7E,FA,ED,79,C3,90,08,00,00,00,00
```

CAULDRON II (COMPIL)

```
10 REM vies infinies sur CAULDRON II
20 REM version DISK - compil CRAZY STARS
30 REM (C) JOYSTICK 1992 - by the PUNISHER
40 PRINT"INSEREZ L'ORIGINAL ET TAPEZ UNE TOUCHE"
50 CALL &BB06:OPENOUT"DS":MEMORY &FFF:MODE 1
60 LOAD"CAUL2",&C000:LOAD"CAUL3",&1000
70 POKE &C1F2,0:CALL &C000
```

MATCH DAY II (COMPIL)

```
10 REM Marquer tous les points sur MATCHDAY II
20 REM Pour la Compil LA COLLECTION No 2 (Disk)
30 REM Par Carine & Nicolas - (C) JOYSTICK
40 MEMORY &A500:FOR p=&A580 TO &A5D3
50 READ a$:a=VAL("&"+a$)
60 POKE p,a:ck=ck+a:NEXT
70 IF ck<>&24EF THEN 80 ELSE GOTO 90
80 PRINT"Erreur dans les datas !":END
90 POKE &A8A4,6:POKE &BE66,1:POKE &BE78,&FF
100 MODE 1
110 PRINT"Ins{rer l'original de MATCHDAY II...
120 PRINT"(Compil LA COLLECTION No 2)...
130 CALL &BB18:FOR i=0 TO 3:INK i,0:NEXT
140 BORDER 0:CALL &A587
150 DATA AF,5F,0E,C1,C3,66,C6,0E,07,CD,0F,B9,21,00
160 DATA C0,E5,D1,01,00,20,ED,B0,CD,03,B9,3E,46,32
170 DATA 6A,C6,32,DA,C6,21,00,01,16,1A,E5,D5,CD,80
180 DATA A5,D1,E1,01,00,18,09,14,7A,FE,20,20,EF,21
190 DATA 00,E0,E5,CD,80,A5,E1,11,00,91,06,05,ED,B0
200 DATA 3E,93,32,B4,4A,AF,01,7E,FA,ED,79,C3,00,01
```

JEUX CRACK
ATARI ST / STE

METHODE D'UTILISATION DES LISTINGS 'NORMAUX'

Pour nous, un listing normal est un listing qui n'utilise aucun autre programme ou bout de programme. Il vous suffira donc de le taper entièrement sur votre Basic ou GFA Basic suivant les cas (c'est dit en en-tête du listing) et de sauvegarder ce programme complet sur une disquette vierge. Pour le lancer il suffira de le charger avec votre Basic (commande LOAD) et de faire RUN. Suivez ensuite les instructions. Dans certains cas, le programme créera un autre fichier qui aura l'extension "PRG" ou qui aura la particularité de se trouver dans le répertoire "auto" de votre disquette. Dans ce cas précis, il ne faudra pas le lancer à partir du Basic mais simplement double-cliquer (clic, clic avec la souris) dessus comme pour un programme normal. Le programme vous demandera tout seul, comme un grand, d'insérer la disquette de jeu originale...

METHODE POUR UTILISER NOS LISTINGS

Pour utiliser nos listings, il suffit de charger votre BASIC, et de le taper. Il y a évidemment différents basic, le GFA et le ST BASIC qui est fourni avec votre ATARI ST.
LE GFA ne nécessite pas de numéro devant chaque ligne et chaque instruction est sur une ligne. Le ST BASIC nécessite des numéros de ligne. Il est possible de mettre plusieurs instructions sur la même ligne en les séparant avec le signe ':'.
Voilà, maintenant il faut taper le listing et ensuite, le sauvegarder sous un nom (de préférence celui du jeu, histoire de vous y retrouver), ensuite vous l'exécuterez par l'instruction 'RUN', Après avoir mis la disquette* bien évidemment.
Pour certains listings il faut utiliser une disquette vierge donc dans ces cas-là, ne mettez surtout pas votre disquette* mais une disquette vierge.
Donc suivant le cas, le listing vous générera un fichier '.PRG' qui devra être exécuté à partir du GEM où même qui sera dans un répertoire 'AUTO', auquel cas il ne faudra pas le lancer en double cliquant mais en rebootant, avec cette disquette..
* La disquette ne doit pas être forcément l'original!!!, mais de préférence une sauvegarde. Si vous détériorez la sauvegarde vous pourrez à nouveau faire une sauvegarde de l'original et recommencer...

LES EDITEURS DE SECTEURS

Lorsque vous avez fini de bidouiller une disquette, n'oubliez pas d'attendre que le lecteur de disquette soit éteint, sortir la disquette, la verrouiller en écriture, la remettre, et rebooter dessus (sauf si il vous reste d'autres recherches à faire pour le même soft.).

- LA RUSE DU GRAND PATCHEUR -

La ruse du grand patcheur : Si vous n'arrivez pas à éditer une disquette à cause de sa protection ou plus précisément celle du BOOT SECTEUR, vous pouvez formatter une disquette vierge en simple face 11 secteurs, et au lieu de mettre la disquette avec le jeu, vous mettrez celle-ci juste le temps de lire la première piste et une fois fait, vous la remplacez par la disquette* du jeu. Si l'ordinateur vous dit "secteur non trouvé" ou un message du même genre, reéssayez en mettant 1Ø secteurs au formatage et si ça ne marche toujours pas essayez avec 9 secteurs. Si vous n'y arrivez toujours pas, soit vous n'avez pas de chance, soit votre éditeur de secteur n'est pas assez performant)

- ULTIMATE RIPPER -

Mettez la disquette que vous voulez patcher dans le lecteur avant de rentrer dans l'option Editeur disque. L'option lire les informations du boot secteur s'exécutera automatiquement, appuyez sur 'F1' si les informations vous semblent correctes c'est-à-dire le nombre de secteurs entre 9 et 11, et la piste de fin entre 79 et 81, appuyez sur 'return', si elles ne sont pas correctes, faites les modifications pour qu'elles le deviennent puis appuyez sur 'return'. Maintenant, appuyez sur 'F3' (recherche), 'H' (Hexa), tapez la chaîne à rechercher sans aucun espace et celle à remplacer. Lorsque la chaîne sera trouvée, appuyez sur 'F1' pour remplacer et sauvegarder.

- DISCO-SCOPIE -

Cet utilitaire sert à éditer une disquette, c'est-à-dire qu'il peut lire les morceaux de programme qui y sont inscrits.
Démarrerz le soft en cliquant sur "SCOPIE.PRG". Une fois celui-ci chargé, insérez la disquette à patcher et allez dans le menu de lecture et sélectionnez l'option "Recherche disque"... Vous verrez une jolie fenêtre apparaître dans laquelle vous trouverez le bouton 'Chaîne hexa'. Cliquez dessus et entrez votre chaîne. Une fois tapée, cliquez sur le bouton 'Valider'. L'ordinateur se met alors à rechercher sur la disquette la chaîne. Une fois trouvée, le message chaîne trouvée apparaît avec l'adresse de celle-ci. Cliquez sur le bouton 'Editer', et vous verrez apparaître une page d'édition. Cliquez sur le bouton 'insertion', un nouvel icône apparaît. Cliquez sur le bouton 'Hexa'. Déplacez le curseur jusqu'à l'adresse qui vous a été donnée lors de la recherche. Modifier les octets, et appuyez sur la touche 'CLR HOME' (surtout pas 'RETURN'). Allez dans le menu écriture. Sélectionnez secteur et validez l'écriture.

- MUTIL -

Cet utilitaire sert à éditer une disquette, c'est-à-dire qu'il peut lire les morceaux de programme qui y sont inscrits.
Si vous êtes débutant, son fonctionnement est très simple, il faut bien évidemment charger MUTIL et ensuite, vous enlèverez la disquette* pour y introduire le soft à PATCHER (Octets à rechercher et à remplacer par d'autres pour faciliter le jeu, ou mettre des vies, du temps infini). Cela fait, vous sélectionnerez l'option "éditer disquette" (sauf si on vous précise un nom de fichier , où vous devrez alors sélectionner l'option "éditer fichier"). Vous verrez apparaître à l'écran, toute une suite d'octets. Vous cliquerez sur le bouton 'SEARCH', et vous tapez la suite d'octets donnée dans le patch. (A titre de renseignement il faut toujours que le nombre d'octets que vous avez tapé soit un chiffre pair sinon...BUG!!!). Une fois la chaîne trouvée, remplacez les octets à rechercher par ceux à remplacer et appuyez sur le bouton 'EXIT'. L'ordinateur vous dira que vous avez modifié quelque chose sans l'avoir sauvegardé et si vous voulez donc les enregistrer, il vous faudra répondre 'Yes'.

- DISK DOCTOR -

Cet utilitaire sert aussi à éditer une disquette, c'est-à-dire qu'il peut lire les morceaux de programme qui y sont inscrits.
Tout comme MUTIL, il est assez répandu, et vous servira aussi à utiliser les patchs du canard le plus bô. Pour vous en servir, suivez le guide...
Charger DISK DOCTOR, mettre la disquette* à éditer dans le lecteur .Allez dans le menu "FILE", Choisir l'option "OPEN DISK", Sélectionnez le drive. Dans le menu "MOVE", choisir l'option "SEARCH". Entrer la chaîne hexadécimale à rechercher, et une fois la chaîne trouvée, modifier les valeurs. Aller dans le menu "SECTOR" et choisir l'option "WRITE SECTOR TO DISK".

JEUX CRACK
ATARI ST / STE

WWF WRESTLEMANIA

Pour être sûr de vaincre tous les adversaires, il faut choisir Hulk Hogan et utiliser cette méthode: au début du match, dirigez-vous vers le haut. Avec quelques coups de pieds, envoyez votre adversaire au tapis puis piétinez-le. Tout en le piétinant, préparez-vous à agiter votre joystick (la vitesse est importante mais c'est la régularité du mouvement gauche-droite qui compte le plus). Effectivement, dès qu'il se relève, il vous empoigne mais comme vous vous y attendiez, vous gagnez quelques précieuses secondes. Vous lui portez donc le marteau-pillon et vous vous retrouvez directement sur lui. Vous n'avez plus qu'à recommencer l'opération: piétinement, préparation à l'empoignement.

Restez si possible au milieu du ring et évitez de sortir de celui-ci. Si vous montez sur la troisième corde, il vaut mieux que votre adversaire soit loin des coins et des cordes.
(David KOLACINSKI)

GEM-X

Voici les différents codes de niveaux de ce jeu:
B: EARTHIAN
C: KENICHI
D: INOKUMA
E: BURAY
F: BADMAN
G: NETWORK
H: YOKOHAMA
I: EXACT
J: X68ØØØ
K: TORRICAN
L: REDMOON
M: CAMPAIGN
N: MAGAMANN
O: SYVALION
P: FMTOWNS
Q: CHIERIE
R: GAMERION
S: ZAWAS
(Rémi LEFORT)

WWF WRESTLEMANIA

Pour ceux qui n'arrivent pas encore a être le champion du monde de catch, voilà un truc qui va vous dépanner. Pour n'importe quel catcheur, lorsque votre adversaire est au 2/3 de son énergie, il faut monter sur les cordes (en haut à gauche ou en haut à droite!) et dès qu'il vous montre le bout de son nez, sautez lui dessus. Dès qu'il est au sol, remontez à toute vitesse sur les cordes et sautez-lui dessus à pied joints! Avec cette méthode tout devrait rouler.
(CESBRON Yann)

JEUX CRACK
ATARI ST / STE

THE SIMPSONS BART VS THE SPACE MUTANTS

Lorsque vous êtes au supermarché (level 2) aux premières passerelles rouges, quand vous êtes sur la deuxième, sautez plusieurs fois sur vous même et, abracadabra, la passerelle vous emmène directement de l'autre côté de la berge.
(CESBRON Yann)

COLONIAL CONQUEST

Prenez le premier scénario le plus facile. Ensuite, prenez les russes car vous aurez 2 millions d'hommes dès le départ. Dès le commencement du jeu, n'attaquez que les territoires sans drapeau. Menez de très nombreuses batailles car plus vous aurez de territoires et plus vous aurez d'argent donc d'hommes. Prenez beaucoup d'îles dès le début car il faut une flotte, et pas beaucoup de nations en ont au départ. Laissez au moins 1ØØØØØ hommes sur chacune de vos usines car si elles sont prises vous n'aurez plus d'hommes ni de navires.
(Christophe FRADIN)

CISCO HEAT

Pour avoir des vies infinies, mettez-vous en mode pause et tapez au clavier "TIME UP" puis Return.
(Gwenaël HERY)

CAPTIVE

Lorsque vous êtes à proximité d'une porte et d'une échelle, coincez les monstres entre les portes puis refermez-les. Montez ensuite à l'échelle, attendez une seconde, puis redescendez: n'importe quel monstre sera détruit. Si vous n'êtes pas à proximité d'une échelle, coincez-les entre les portes et retournez-vous: les portes se refermeront deux fois plus vite et les monstres seront donc détruits deux fois plus vite.
(Wilfried MORANGE)

VROOM

En mode arcade, et au premier niveau, si à la fin de vos tours, vous n'avez pas dépassé assez de voitures. Après la ligne d'arrivé, cliquez sur le bouton de droite pour rentrer jusqu'au stand et appuyez sur la touche 'G', vous pourrez faire un autre tour et ainsi de suite.
(DUPONT Yann)

LOTUS TURBO ESPRIT

Lorsque vous faites une partie à deux, le premier ne doit surtout pas franchir la ligne d'arrivée, et attends le second qui lui rentre dedans et le pousse. Du coups les 2 joueurs se retrouvent premier et dans la course suivante, l'un des deux se retrouve directement sur son dernier tour!

Dans la série renseignement pratique, voici la liste des circuit sur lesquels vous n'avez pas besoin de vous ravitailler en essence:

En mode easy :
Italy (1)
Mexico (2)
Spain (4)
China (7à)

En mode Medium :
Finland (1)
Uruguay (4)
Argentina (8)

Et enfin en mode Hard :
Kenya (3)
Alaska (4)
Malaysia (5)
Russia (12)
(SCHILDER Vincent)

MAGIC POCKETS

Pour avoir des crédits infinis, il vous suffit de mourir devant la porte qui vous donne accès au niveau suivant.
(LE BORGNE Jérôme)

BEAST BUSTERS

Pour buter tous les ennemis, de l'écran, il suffit de mettre le jeu en mode pause et oh miracle. Vous pouvez toujours bouger votre curseur. Il vous suffit alors de viser votre ennemi, enlever la pause, lui tirer dessus et remettre la pause.
(MELNIBONE Elric)

RODLAND

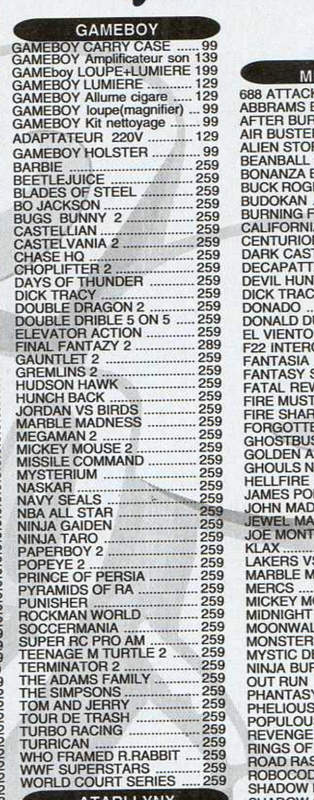
Pour avoir des vies infinies, allez au tableau des High-Scores et tapez "BIG BOSS" (le pseudo du boss de joy sur 3615 JOYSTICK) à la place de votre nom.
(Gwenaël HERY)

BIDOUILLEUSES & BIDOUILLEURS

Nous cherchons des keums et des meufs pour trouver des listings et des patches sur Atari.
Vous vous là donnez?
Alors n'hésitez pas à nous appeler à la rédaction.
(Danboss & Danbiss)

3615 JESSICO SUPER QUIZZ !
CONSOLES MEGADRIVE A GAGNER

JESSICO



"Quand les prix sont si bas, les souris dansent"

COMPILATIONS

	ST	PC	AMIG
SIMULATION TOP	295	295	295
Panza Kick + Prince de Perse + Targhan			
TNT 2	245		245
Hydra + Skull & Crossbones + Badlands + Stun runner + Hard drivin 2			
ALBERTVILLE 1992	329	329	329
EXTRA BALL	295	295	295
Bumpy + Tennis + Sliders + Pinball Magic			
SOCCER STARS	292	292	292
E.Hughes int. Soccer + Gazza 2 + KickOff 2 + Microprose Soccer			
MOVIES STARS	299	299	299
Dick tracy + Moonwalker + Indiana jones			
LES COLLECTORS	292		292
Lotus esp. turbo+Venus+J.Pond+Ghouls n'gho			
LA COMPIL INTEGRALE	299		299
Lotus turbo+Toyota c.+Combo racer+T.Suzuki			
DELTA FORCE	299	299	299
Fire forget 2+Barbarian 2+Knight F.+Dark centur			
STARS SIX	299	349	299
Fire forget 2 + Mystical + Dark century + Swap Crazy cars 2 + Off shore warrior			
5 INTELLIGENT GAMES	292	292	292
Backgammon + Chess+ Bridge + Go+ Draughts			
SUPER ACTION	292		292
Supercars+Impossamole+Toyota celica +Gary lineker +Switchblade			
MAITRES AVENTURES	292		292
Maupiti island+Voyageurs du temps+OP.stealth			
SWORD +MAGIC	242	262	242
Targhan+Barbarian 2(pal)+Crystal of arborea			
TOP 3	282	282	282
Tennis + Pinball +Moonblaster			
FOOTBALL CRAZY	259		259
Kick off 2+ Player manager +Final whistle			
SUPERSTARS SPORT	295		295
F29+Hard drivin +Stunt car+Battle command			
3D SUPERSTARS	292		292
F29+Hard drivin + Stuncar +Battle commande			
SUPERSTARS ARCADE	292		292
Golden axe +Narc +Midnight resistance +Super of road racer			
NRJ 3	292	292	292
F16+Double dragon2+Italy 90+Welltris Turbo out run			
ACTION PACK	262		262
Turrican 1+2+ Kick off +X-out			
LES JUSTICIERS 3	292	292	292
Batman + Robocop 2 + Shadow Warriors			
OCEAN ARCADE	295	295	295
Golden Axe+Narc+ Offroad Racer +Midnight R			
OCEAN 3D	292	292	292
Battlecommand + F29 + Hard driving			
OCEAN SPORT	292	292	292
Manchester U.+ ProTennis Tour + Beach Volley +Off Road racer			
SUPER HEROES	292		292
Robocop +indiana jones +Last ninja 2+L'espion qui m'aimait			
LES STARS	285		285
Skweek +Builderland +Bumpy +superskweek			
LE TEMPS DES HEROS	285	285	285
Prince of persia +Moonblaster+ North and south			
LES COSTOS	292		292
Flimbo's quest + Twinlord Rick dangerous 2 +Monsters			
AVENTURES EXTRA.	292	292	292
Zac mc cracken + Iron lord Rocket ranger + Manoir morteville			
AIR COMBAT ACES	329	349	329
Falcon + Gunship + Bomber			
10 MEGAHITS 3	349	349	349
Sunt car racer +last ninja 2+ rank Foot man 2 +Highway 2 +Tetris +3 Slooges +Trivial 2 +Defender+ Apb			
AIR SEA SUPREMACY	292	329	292
Silent service +Carrier command P47+F15(ST)+ Wings (Amiga)			
KARATE ACES	292	292	292
Double dragon 1&2 +Last ninja 2 Saboteur 2 (PC)Orient. games (ST + AMIG)			
QUEST AND GLORY	299	299	299
Cadaver + Midwinter +Bloodwych Bat (sauf ST) Iron lord (ST)			
10 GREATS GAMES	342	342	342
Ferrari f1 +Rick dangerous + Tintin+ Pic'n pile +Night hunter + Superski+ Carrier command + Chigago 90 +Pro tennis tour + Xenon 2			
TOP LEAGUE	299	299	299
Rick 2 +Falcon +Midwinter Tv sport foot +Speed ball 2(sauf PC)			
FUN RADIO	299	299	299
Tortues ninja +Gremlins 2 + Day of thunder + Back the future 2			
TOP ACTION	225	225	225
Hard drivin +Strike f.harrier Pick'n pile + Licence to kill			
SUPER SEGA VOL1	275		275
Shinobi +Super monaco GP Golden axe +Crackdown +E-swat			
CAPCOM COLLECTION	272		272
Strider 1&2 +Un squadron +Duel +Forgotten world +Ghouls'n ghosts+ Dinasty + Led storm			
SUCCES STORY	225	225	225
Bumpy+Skweek+Turbo cup Crazy shot+Space racer			
PLANETE AVENTURE	292	292	292
Indiana jones+Maniac mans. Explora 2+Portes du temps			
NRJ 2	295	295	295
Mystical+Light corridor+Pinball magic+Crazy cars 2+Shufflep.			
SUPER SIM PACK	272	292	272
Italy 90+Snowstrike +Turbo out run+Heavy metal			
LES BATTANTS 2	292	292	292
Rick Dangerous 1 & 2 +Satan + Double Dragon +Licence to Kill			
MEGAMIX	275		275
Turrican+Chase hq+Shadow warrior+Altered beast			

LOGICIELS JEUX

	ST	PC	AMIG
3D CONSTRUCTION KIT	375	450	375
4D BOXING	252		252
ADS +SHERMAN	282		282
AIGLE D'OR LE RETOUR	282	282	282
AIRBUS A320	292	342	292
AIR SUPPORT	252		252
ALCATRAZ	242		242
ATAC	342	342	342
AVENTURE DE MOKTAR	292	292	292
AVANTAGE TENNIS	242	242	242
BARBARIAN 2	252		252
BAT 2	342		342
BATTLE ISLE	329	349	329
BATTLE OF BRITAIN	292	292	292
BOMBER MAN	292	292	292
BONANZA BROS	252		252
BOSTON BOMB CLUB	252	252	252
CASTLES	292	342	292
CHAOS ENGINE	252		252
CONAN	292	342	292
CRIME CITY	292		292
CROISIEREp.un cadavre	272	292	272
DEMONIAC	292	292	292
DEUTEROS	292		292
DEVIOUS DESIGNS	252		252
DIPLOMACY	195	242	195
D.GENERATION	302		302
DOUBLE DRAGON 3	252		252
DUCK TALES	252	252	252
ELF	252	292	252
ELVIRA 2	342	392	342
EPIC	252		252
F15 STRIKE EAGLE 2	342	342	342
FACE OFF	252		252
FIGHTER COMMAND	292		292
FINAL BLOW	252		252
FINAL FIGHT	252		252
FIRST SAMOURAI	252		252
FLOOR 13	292		292
FORT APACHE	292		292
FUTURE DREAMS	262	292	262
GAUNTLET 3	242		242
G.LOC R360 SEGA	252		252
GOBBLIIINS	292		292
HARLEQUIN	252		252
HEIMDALL	292	342	292
HEROQUEST + DATA	242		242
HOOK	252	292	252
HUNTER	292		292
INDY HEAT	252		252
KAWASAKI	262		262
KILLER BALL	292		292
KNIGHTMARE	252		252
KICK OFF 2 + SCENARIO	249	249	249
KO 2 FINAL WHISTLE	129	129	129
KO 2 GIANT OF EUROP	129		129
KO 2 RETURN TO Europ	129	129	129
KO 2 WINNING TACTIC	129	129	129
KID GLOVES 2	252		252
LOTUS TURBO CHAL.2	252	292	252
M1 TANK PLATOON	292	342	292
MAGIC POCKETS	252		252
MANCHESTER U.europe	252	292	252
MEGA FORTRESS	252	292	252
MEGA-LO-MANIA	252		252
MERCENARY 3	292		292
MICROPROSE GOLF	342		342
MICROPROSEgrand prix	342		342
MIG29 SUPERFULCRUM	392	442	392
MONKEY ISLAND 2	292	292	292
MONSTER PACK 2	252		252
MOONFALL	252		252
MYTH	252		272
NASKAR	342		342
NO BUDIES LAND	262		262
ORK	252		252
OUT RUN EUROPA	252	252	252
PARASOL STAR	252		252
PAPERBOY 2	262	292	272
PEGASUS	252		252
POPULUS 2	292		292
RACE DRIVIN	252	292	252
REACH FOR THE SKIES	342	352	342
REALMS	292	342	292
RIDERS OF ROHAN	252	342	252
ROBOCOP 3	292	292	292
RODLAND	252		252
RUGBY-WORLD CUP	252		252
SHADOW DANCER	252		252
SHUTTLE	292	292	292
SILENT SERVICE 2	342	342	342
SIM CITY + POPULUS	292	292	292
SMASH TV	252		252
SON SHU SI	262		262
SPACE ACE 2	342		342
SPACE CRUSADE	252		252
SPACE GUN	252		252
SPOT	192	242	192
STARUSH	242	242	242
STORMBALL	252		252
SUPER SKI 2	292	325	292
SUSPICIOUS CARGO	292		292
SWORD OF SAMURAI	292		292
TENTACLE	252		252
TERMINATOR 2	252	292	252
THE ADAMS FAMILY	252	292	252
THE BLUE MAX	292	292	292
THE SHOE PEOPLE	252		252
THE SIMPSONS	252	292	252
THUNDERBURNER	262		262
THUNDERHAWK AH-73M	292		292
TILT	255	305	255
TIP OFF	252	252	252
TOP BANANA	252		252
TORTUES NINJA 2	252	292	252
TURBO CHARGE	272		272
UTOPIA	292		292
ULTIMA 6	305		305
VROOM	252		252
WARLORDS	252	292	252
WARLOCK THE Avenger	252		252
WARZONE	252		252
VIDEO KID	255		255
WIZKID	252		252
WOLFCHILD	289		289
WONDERLAND	292	352	292
WORLD CLASS CRICKET	292	292	292
WORLD CLASS RUGBY	292	292	292
W.W.F	252	292	252

GAMEBOY

GAMEBOY CARRY CASE	99
GAMEBOY Amplificateur son	139
GAMEboy LOUPE+LUMIERE	199
GAMEBOY LUMIERE	129
GAMEBOY Allume cigare	129
GAMEBOY loupe(magnifier)	99
GAMEBOY Kit nettoyage	99
ADAPTATEUR 220V	129
GAMEBOY HOLSTER	99
BARBIE	259
BEETLEJUICE	259
BLADES OF STEEL	259
BO JACKSON	259
BUGS BUNNY 2	259
CASTELLIAN	259
CASTELVANIA 2	259
CHASE HQ	259
CHOPLIFTER 2	259
DAYS OF THUNDER	259
DICK TRACY	259
DOUBLE DRAGON 2	259
DOUBLE DRIBLE 5 ON 5	259
ELEVATOR ACTION	259
FINAL FANTAZY 2	289
GAUNTLET 2	259
GREMLINS 2	259
HUDSON HAWK	259
HUNCH BACK	259
JORDAN VS BIRDS	259
MARBLE MADNESS	259
MEGAMAN 2	259
MICKEY MOUSE 2	259
MISSILE COMMAND	259
MYSTERIUM	259
NASKAR	259
NAVY SEALS	259
NBA ALL STAR	259
NINJA GAIDEN	259
NINJA TARO	259
PAPERBOY 2	259
POPEYE 2	259
PRINCE OF PERSIA	259
PYRAMIDS OF RA	259
PUNISHER	259
ROCKMAN WORLD	259
SOCCERMANIA	259
SUPER RC PRO AM	259
TEENAGE M TURTLE 2	259
TERMINATOR 2	259
THE ADAMS FAMILY	259
THE SIMPSONS	259
TOM AND JERRY	259
TOUR DE TRASH	259
TURBO RACING	259
TURRICAN	259
WHO FRAMED R.RABBIT	259
WWF SUPERSTARS	259
WORLD COURT SERIES	259

ATARI LYNX

APB	290
AVESOME GOLF	290
BILL AND TED 'S	290
BLOCK OUT	249
BLUE LIGHTNING	249
CALIFORNIA GAMES	249
CHECKERED FLAG	290
CHIP'CHALLENGE	249
ELECTROCOP	249
GATES OF ZENDOCON	249
GAUNTLET	249
HARD DRIVIN	290
ISHIDO	290
KLAX	290
MS PACMAN	249
NINJA GAIDEN	249
PACLAND	249
PAPER BOY	249
RAMPAGE	290
ROAD BLASTERS	290
ROBOTRON 2084	290
RYGAR	290
SCRAPYARD DOG	290
SHANGAI	249
SLIME WORLD	249
STUNRUNNER	290
TURBO SUB	290
TOURNAMENT CYBERBALL	290
VIKING CHILD	290
XYBOTS	290
ZARLOR MERCENARY	249

MEGADRIVE

688 ATTACK SUBMARINE	472
ABBRAMS BATTLE TANK	429
AFTER BURNER 2	442
AIR BUSTER	389
ALIEN STORM	429
BEANBALL BENNY	429
BONANZA BROS	389
BUCK ROGERS	429
BUDOKAN	442
BURNING FORCE	389
CALIFORNIA GAMES 2	472
CENTURION	442
DARK CASTLES	429
DECAPATTACK	389
DEVIL HUNTER	429
DICK TRACY	429
DONADO	429
DONALD DUCK	442
EL VIENTO	539
F22 INTERCEPTOR	442
FANTASIA	429
FANTASY STAR 2	579
FATAL REWIND	442
FIRE MUSTANG	429
FIRE SHARK	389
FORGOTTEN WORLDS	389
GHOSTBUSTERS	389
GOLDEN AXE 2	442
GHOULS N'GHOSTS	429
HELLFIRE	329
JAMES POND	442
JOHN MADDEN 1992	429
JEWEL MASTER	389
JOE MONTANA 2	392
KLAX	429
LAKERS VS CELTICS	429
MARBLE MADNESS	429
MERCS	472
MICKEY MOUSE	442
MIDNIGHT RESISTANCE	429
MOONWALKER	389
MONSTER WORLD 3	389
MYSTIC DEFENDER	389
NINJA BURAI	429
OUT RUN	472
PHANTASY STAR 3	472
PHELIOUS	389
POPULOUS	442
REVENGE OF SHINOBI	442
RINGS OF POWER	479
ROAD RASH	442
ROBOCOD	469
SHADOW DANCER	442
SHADOW OF THE BEAST	492
SHINING at the DARKNESS	472
SONIC HEDGEHOG	389
SPEEDBALL 2	429
SPIDERMAN	442
STAR CONTROL	429
STARFLIGHT	389
STORMLORD	429
STREET OF RAGE	442
STREET SMART	429
STRIDER	472
SUPER BASEBALL	359
SUPER BASKETBALL	389
SUPER VOLLEYBALL	439
SUPER MONACPO GP	429
SWORD OF VERMILLION	472
THE IMMORTAL	469
THUNDERFORCE 3	442
TOE JAM AND EARL	442
TOKI	389
TURRICAN	429
TWIN COBRA	429
VALIS 3	429
WINTER CHALLENGE	442
WRESTLER WAR	389
WORLD CUP ITALIA 90	389
XENON 2	389

devenez **INVINCIBLE..** avec **ACTION-REPLAY**
L'EVENEMENT 92 !
INCROYABLE !!

IMAGINEZ...
-DES VIES **INFINIES.**
- DE L'ÉNERGIE **INÉPUISABLE.**
- DES MUNITIONS **A VOLONTE.**
UTILISATION TRES SIMPLE
- JUSTE LE CODE DU JEU A ENTRER ET VOUS JOUEREZ À DES NIVEAUX JAMAIS ATTEINTS, JUSQU'À LA **DESTRUCTION TOTALE!.** **BANZAI !!!!**
Sert aussi d'adaptateur pour les cartouches de jeu japonaises
Actuellement disponible pour **SEGA MEGADRIVE 499 F**

SEGA MASTER

ACE OF ACES	342
ALIEN STORM	342
ASTERIX	342
BACK TO THE FUTURE 2	349
BONANZA BROS	342
BUBBLE BOBBLE	342
CHASE HQ	342
CHESS	392
COLUMS	342
DIE HARD 2	342
DONALD DUCK	342
DOUBLE DRAGON	342
DRAGON CRYSTAL	342
FIRE AND FORGET II	342
FLINSTONES	342
G.LOC	342
HEROES OF THE LANCE	342
FORGOTTEN WORLDS	342
GAUNTLET	342
GHOSTBUSTERS	342
GHOULS AND GHOSTS	342
GOLDEN AXE	342
HEAVYWEIGHT BOXING	342
HEROES OF THE LANCE	342
LASER GHOST	342
LINE OF FIRE	342
LEADERBOARD	342
MERCS	392
MOONWALKER	342
POPULUS	342
R-TYPE	342
RUNNING BATTLE	342
SHADOW DANCER	342
SHADOW OF THE BEAST	342
SHINOBI	342
SONIC THE HEDGEHOG	342
SPIDERMAN	342
STRIDER	342
SUPER KICK OFF	342
SUPER MONACO GP	342
TIME SOLDIERS	342
TOM AND JERRY	342
WONDERBOY 3	342
XENON 2	342

GAME GEAR

ADAPT. MASTER A GEAR	189
CABLE GEAR TO GEAR	79
LOUPE GAMEGEAR	129
ALLUME CIGARE ADAPT.	199
AXE BATTLER	239
BATTERIE PACK	339
BASEBALL	239
BATTER UP	239
CHESSMASTER	239
CLUTCH HITTER	239
DEVILISH	239
DONALD DUCK	239
DRAGON CRYSTAL	239
FACTORY PANIC	239
FANTASY ZONE	239
FROGGER	239
GOLDEN AXE	239
G-LOC	239
HALLEY WARS	239
JOE MONTANA FOOTBALL	239
JUNCTION	239
LEADERBOARD GOLF	239
MICKEY MOUSE CASTLE	239
NINJA GAIDEN	239
OUT RUN	239
PACMAN	239
PENGO	239
PSYCHIC WORLD	239
PUTTER GOLF	239
SHANGAI 2	239
SHINOBI	239
SLIDER	239
SOLITAR POKER	239
SONIC THE HEDGEHOG	239
SPACE HARRIER	239
SPIDERMAN	239
SUPER GOLF	239
SUPER KICK OFF	239
SUPER MONACO GP	215
WOODY POP	215

JOYSTICKS

COMPETITION PRO	149
PRO 5000	149
QUICKJOY TURBO	99
QUICKJOY 2	89
QUICKJOY 3 SUPERcharger	109
QUICKJOY 5 SUPERBOARD	199
QUICKJOY VI JETFIGHTER	149
QUICKJOY TOPSTAR	295
QUICKJOY NI-5 Nintendo	159
QUICKJOY SEGA FIGHTER	169
QUICKJOY Turbo Pedale	279
QUICKJOY Megastar Junior	199
QUICKJOY MEGASTAR	329
QUICKJOY SUPERSTAR	179
QUICKJOY TOPSTAR PC	299
CARTE JOYSTICK -> PC	159
KONIX SPEEDKING	109
KONIX SPEEDKING Autofire	129
KONIX THE NAVIGATOR	149
STING-RAY	149
MANTA-RAY	129
QUICKSHOT MAVERICK 1	169
QUICKSHOT PYTHON 1	119
WICO ERGOSTICK	199

AMIGA ACTION REPLAY MK III

JAMAIS UNE CARTOUCHE NE VOUS AURA AUTANT DONNE !

- VIRUS KILLER
- VIES INFINIES AUTOMATIQUES.(AUCUNE CONNAISANCE NECESSAIRE)
- GELER PUIS REPRENDRE UN JEU SANS LA CARTOUCHE.
- RIPPER IMAGES PLUS SONS.
- AUTOFIRE
- CODAGE + DECODAGE PROGRAMMES
- RALENTISSEUR AVEC REGLAGE
- COMMANDES DOS : DIR,FORMAT,COPY....
- DISK COPY DISPONIBLE A TOUT MOMENT
- BOOT SELECTION
- SAUVEGARDE MEMOIRE VERS DISK

AMIGA 500 / 1000 595
AMIGA 2000 695

DIGITALISEUR VIDI *N° 1 EN EUROPE!*

- DIGITALISE AU 1/50S TOUTE IMAGE DE SOURCE VIDEO - 32 K MEMOIRE,COMPATIBLE NEO / DEGA - RESOLUTION 320 X 200 4 BITS PAR PIXEL- CONTROLE DU CONTRASTE ET LUMINOSITE
PACK VIDI NEW ST OU AMIGA 1290 F
ce pack comprend le digitaliseur **VIDI + VidiChrome + PhotonPaint** (pour AMIGA) ou **Spectrum 512** (pour ST)
VIDI RGB COLORIAGE ELECTRONIQUE 799 F

COPIEUR SYNCHRO EXPRESS 2

-COPIE DE DISQUETTES EN MOINS DE 30 SECONDES
-SYNCHRO EXPRESS NÉCESSITE UN 2ÈME LECTEUR
-SÉLECTION PAR MENU DES DÉBUTS ET FINS DE PISTES (JUSQU'À 85 PISTES), UNE OU DEUX FACES, AUTOSÉLECT
-DUPLICATTION D'AUTRES FORMATS TEL IBM, MAC, ETC
PROBABLEMENT LE MEILLEUR COPIEUR !

SYNCHRO EXPRESS ST .... 395 F
SYNCHRO EXPRESS AMIGA .... 395 F
SYNCHRO EXPRESS AMIGA 2000 .... 450 F

NOUS LIVRONS TOUJOURS LES DERNIERES VERSIONS

BON DE COMMANDE *EXPRESS*

GAGNEZ DU TEMPS ! Commandez par ☎ **93.51.61.30 - 93.97.22.00**

à retourner à *JESSICO* - BP693 - 06012 NICE CEDEX 1

PAR MINITEL 3615 CODE JESSICO - OUVERT 7 / 7 - 8H à 20 H

TITRES (garantie échange immédiat)	Qte	Prix	Montant
		S/TOTAL	
		PORT	25
		TOTAL	

☐ Je joins un chèque ou mandat lettre — 2-03
☐ Je paie à réception au facteur + 25 F
☐ Je paie par carte bleue et je complète les 2 lignes ci-dessous

carte bleue CB
date d'expiration ....
NOM .... PRENOM ....
N° ET RUE ....
VILLE .... CODE POSTAL
SIGNATURE OBLIGATOIRE
FAX : 93.97.07.00

PORT : LOGICIEL JEUX 20 F
IMPRIMANTES + CONSOLES 60 F
UTILITAIRES + ACCESSOIRES 25 F
DOM TOM + ETRANGER + 60 F

PAIEMENT ETRANGER EXCLUSIVEMENT PAR MANDAT INTERNATIONAL

BOUTIQUE A NICE HOLLYWOOD STAR 8 BD JOSEPH GARNIER

GARANTIE 1 AN SUR LES LOGICIELS précisez votre ordinateur ________ DISC ☐ K7 ☐ Votre N° Client ________

JEUX CRACK COMMODORE AMIGA

MÉTHODE D'UTILISATION DU BLOCK EDITOR V 1.Ø.

Prenez votre GFA Basic et démarrez-le. Tapez le programme "Block editor v 1.Ø". Sauvegardez ce programme sur une disquette vierge. Quand vous voudrez avoir des vies infinies sur un jeu précis, prenez le programme block editor que vous aurez tapé auparavant et tapez à la suite les 3 ou 4 lignes de programme données pour chaque nom de jeu différent. Vous obtiendrez ainsi un gros programme que vous sauvegarderez en lui donnant un autre nom (exemple: le nom du jeu). Ne le sauvegardez surtout pas sur la disquette de jeu original, vous risqueriez de l'endommager. Maintenant il vous suffira de charger votre GFA Basic et de charger le gros programme. Faites RUN et suivez les instructions inscrites à l'écran.

LES EDITEURS DE SECTEURS

C'est un utilitaire qui sert à éditer une disquette, c'est-à-dire qu'il peut lire les morceaux de programme qui y sont inscrits.
Les heureux possesseurs d'éditeurs de secteurs, n'ont qu'à se réferer à la documentation.
Pour les autres ils vont dans n'importe quel magasin, et ils achètent le super, giga extraordinaire DISCOSCOPIE d'ESAT SOFTWARE.

LES EDITEURS DE MEMOIRE

Se servir d'un utilitaire, type C-MONITOR, et suivre les instructions données avec le truc.

METHODE D' UTLISATION DES LISTINGS

Pour utiliser nos listings, il suffit de charger votre basic, et de le taper. Il y a évidemment différents basic, le GFA BASIC et l'AMIGA BASIC qui est lui fournit avec votre AMIGA.
Le GFA BASIC ne nécessite pas de numéro devant chaque ligne et chaque instruction est sur une ligne.
L'AMIGA BASIC nécessite des numéros de ligne et il est possible de mettre plusieurs instructions sur la même ligne en les séparant avec le signe ':'.

Tapez le listing et sauvegardez-le sous un nom (de préférence celui du jeu, histoire de vous y retrouver, pas comme DANBOSS), ensuite vous l'exécuterez par l'instruction 'RUN', après avoir mis la disquette* bien évidemment. Pour certains listings il faut utiliser une disquette vierge et dans ce cas là ne mettez surtout pas votre disquette* mais une disquette vierge. Donc suivant le cas, le listing vous générera un fichier qui devra être lancé à partir du cli ou même directement du WORKBENCH.

* La disquette ne doit pas être forcément l'original!!!, mais de préférence une sauvegarde, car si vous détériorez la sauvegarde vous pourrez à nouveau faire une sauvegarde de l'original et recommencer...

BLOCK EDITOR V1.Ø ©JOYSTICK 199Ø (A TAPER EN GFA BASIC 3.0)

```
' BLOCKEDITOR V1.Ø  Par Christophe PARIS
' © JOYSTICK 199Ø
io%=MALLOC(112Ø,&H1ØØØ2)
bu%=MALLOC(1Ø24,&H1ØØØ2)
task=Ø
my=FindTask(task)
LPOKE io%+8Ø+&H1Ø,my
error=AddPort(io%+8Ø)
LPOKE io%+14,io%+8Ø
n$="trackdisk.device"
error=OpenDevice(V:n$,Ø,io%,Ø)
READ check,titre$,n&
PRINT AT(15,8);titre$;" trainer  par C.PARIS"
DIM crack$(n&)
FOR i=1 TO n&
READ crack$(i)
NEXT i
checksum
FOR operation=1 TO n&
PRINT AT(15,1Ø+operation);crack$(operation);
READ acces&
FOR disk=1 TO acces&
READ bug,block$,decal$,nbr_oct$
block=VAL("&h"+block$)
decal=VAL("&h"+decal$)
nbr_oct=VAL("&h"+nbr_oct$)
ERASE s_octet$(),d_octet$()
ERASE s_octet(),d_octet()
DIM s_octet$(nbr_oct),d_octet$(nbr_oct)
DIM s_octet(nbr_oct),d_octet(nbr_oct)
FOR joy=1 TO nbr_oct
READ s_octet$(joy)
s_octet(joy)=VAL("&h"+s_octet$(joy))
NEXT joy
FOR joy=1 TO nbr_oct
READ d_octet$(joy)
d_octet(joy)=VAL("&h"+d_octet$(joy))
NEXT joy
gotblock(2,1Ø24,block)
IF PEEK(bu%+decal)=d_octet(1)
test=Ø
GOTO ok
ENDIF
IF PEEK(bu%+decal)=s_octet(1)
SWAP s_octet(),d_octet()
test=1
ELSE
PRINT " ...ERREUR DE DISK !!!..."
init_fin
END
ENDIF
ok:
FOR joy=Ø TO nbr_oct-1
POKE (bu%+decal+joy),s_octet(joy+1)
NEXT joy
gotblock(3,1Ø24,block)
gotblock(4,Ø,Ø)
NEXT disk
IF test=1
PRINT " ..... désactive !"
ELSE
PRINT " active !"
ENDIF
NEXT operation
init_fin
PROCEDURE init_fin
ror=CloseDevice(io%)
error=RemPort(io%+8Ø)
error=MFREE(io%,112Ø)
error=MFREE(bu%,1Ø24)
RETURN
PROCEDURE gotblock(opera,long,offset)
DPOKE io%+28,opera
LPOKE io%+4Ø,bu%
LPOKE io%+36,long
LPOKE io%+44,offset
error=DoIO(io%)
RETURN
PROCEDURE checksum
WHILE to$<>"*"
READ to$
to=VAL("&h"+to$)
total=total+to
WEND
IF total<>check
PRINT "erreur dans les datas du trainer"
PRINT total
END
ENDIF
RESTORE sum
RETURN
' Insérez les datas après cette ligne
```

JEUX CRACK COMMODORE AMIGA

DEUTEROS (BLOCK EDITOR V1.Ø)

```
' DEUTEROS
DATA 521276,"DEUTEROS",1,"Materiel illimite"
sum:
DATA 1,Ø,7fØØØ,1ac,4,4a,Ø3,e9,Øb,53,Ø3,e9,Øb,*
```

NIGHT HUNTER (BLOCK EDITOR V1.Ø)

```
' NIGHT HUNTER  ( COMPIL '1Ø GREATS GAMES' )
DATA 8719,"NIGHT HUNTER",1,"vies illimitees"
sum:
DATA 3,Ø,Ø,3ØØ,46,41,fa,fe,9c,2Ø,bc,ØØ,Ø3,ØØ,ØØ,2Ø,7c,ØØ
DATA ØØ,Ø2,ØØ,43,f9,ØØ,Ø3,ØØ,ØØ,22,fc,23,fc,ØØ,Ø3,22,fc
DATA ØØ,Ø1,ØØ,Ø7,22,fc,ee,6a,4e,f9,22,fc,ØØ,Ø7,ed,ØØ,22
DATA fc,13,fc,ØØ,4a,22,fc,ØØ,Ø,6c,94,22,fc,4e,f9,ØØ,Ø4
DATA 32,fc,41,f2,4e,75,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø
DATA Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø
DATA Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø
DATA Ø,Ø,Ø,c,Ø6,61,ØØ,Ø2,f9,4e,71,2Ø,7c,ØØ,ØØ,Ø2,Ø2,Ø,Ø
DATA 5,Ø3,b4,64,1e,b3,a5,77,*
```

IT CAME FROM THE DESSERT (BLOCK EDITOR V1.Ø)

```
' IT COME FROM THE DESERT (DISK I)
DATA 344283,"I.C.F.T.D.",1,"Insecticide illimite"
sum:
DATA 1,Ø,54ØØØ,Ø3c,1,4a,53,*
```

MOONSTONE (BLOCK EDITOR V1.Ø)

```
' MOONSTONE (Attention ce listing ne recalcule
' pas les checksum, le faire de la facon suivante:)
' (allumez votre ordinateur, inserez le WORKBENCH,
' laissez booter puis inserez l'original)
DATA 153848,"MOONSTONE",1,"Super force!!!"
sum:
DATA 2,Ø,12aØØ,177,1,ff,Ø1,Ø,12aØØ,17d,1,ff,Ø1,*
```

N.A.R.C. (BLOCK EDITOR V1.Ø)

```
' N.A.R.C. ( Compil SUPER STARS ARCADES )
DATA 741727,"NARC",1,"les vies illimitees "
sum:
DATA ØØØ1,Ø,Øb5ØØØ,ØØcØ,Ø1,4a,53,*
```

LAST NINJA II (BLOCK EDITOR V1.Ø)

```
' LAST NINJA II (Compil SUPER HEROS)
DATA 163Ø992 ,"LAST NINJA II",1,"Les vies illimit°es"
sum:
DATA 2,Ø,c6eØØ,Ø14,4,3a,9Ø,a6,Ø5,35,93,f4,36,Ø,c6eØØ,1Øc
DATA 4,4e,71,4e,71,53,6e,ØØ,4Ø,*
```

GOLDEN AXE (BLOCK EDITOR V1.Ø)

```
' GOLDEN AXE (compil SUPERSTARS ARCADE)
DATA 87Ø1,"GOLDEN AXE",1,"Vies infinies"
sum:
DATA 3,Ø,Ø,4,4,da,42,18,aa,75,42,18,aa,Ø,Ø,18a,6,6Ø,ØØ
DATA Ø2,14,4e,71,4e,f9,ØØ,Ø4,34,ØØ,Ø,Ø,3aØ,3c,48,e7,ff
DATA fe,43,f8,Ø3,ØØ,41,fa,ØØ,1e,2Ø,3c,ØØ,ØØ,ØØ,3Ø,12,d8
DATA 51,c8,ff,fc,23,fc,ØØ,ØØ,Ø3,ØØ,ØØ,Ø4,38,4Ø,4c,df,7f
DATA ff,4e,f9,ØØ,fc,ØØ,ØØ,31,fc,6Ø,Ø4,56,26,21,fc,ØØ,2c
DATA 58,a8,4e,f8,Ø8,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø
DATA Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,*
```

IMPOSSAMOLE (BLOCK EDITOR V1.Ø)

```
' IMPOSSAMOLE ( Compil SUPER ACTION )
DATA 6Ø47,"Impossamole",1,"l'energie illimitee"
sum:
DATA 2,Ø,Ø,4,4,a2,bd,4b,f,32,59,a3,88,Ø,Ø,66,38,23,fc,Ø
DATA 7,1Ø,Ø,Ø,7,Ø,68,41,f9,Ø,7,1Ø,Ø,2Ø,fc,33,fc,6Ø,8,2Ø
DATA fc,Ø,Ø,f2,3e,2Ø,fc,13,fc,Ø,Ø,2Ø,fc,Ø,Ø,f2,7f,2Ø,fc
DATA 4e,f9,Ø,Ø,3Ø,fc,bØ,Ø,4e,f9,Ø,7,Ø,Ø,4e,f9,Ø,7,Ø,Ø,Ø
DATA Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø
DATA Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,*
```

JEUX CRACK COMMODORE AMIGA

A.P.B.

Pour avoir les Démérites illimités aller au block 425, offset $15Ø mettre 4a à la place de 52 et aller au block 439, offset $1b8 mettre 4a à la place de 52.

BARBARIAN II

Pour avoir les Vies illimitées aller au block 1455, offset $16c mettre 4e 71 à la place de 53 8Ø et aller au block 1455, offset $Ø14 mettre 4c c7 à la place de 47 b8.

BATTLE STORM

Pour avoir les vies illimitées aller au block 355, offset $ØØBC mettre 4a à la place de 53.

BIRDS OF PREY

Pour remettre à zéro le nombre de vos propres avions craschés, à faire sur la disquette de sauvegarde à l'aide d'un MONITEUR style C-MONITOR faire:
L "NOM DU FICHIER" 6ØØØØ
61B7A ØØ
S "NOM DU FICHIER" 6ØØØØ 6AF92

BLUES BROTHERS

Pour avoir les vies illimitées aller au block 418, offset $54 mettre 6Ø Ø2 à la place de 53 2b.

CADAVER

Pour avoir les vies illimitées aller au block 738, offset $186 mettre 3Ø 3c ØØ 64 à la place de 32 2d Ø4 96

CHASE H.Q.

Pour avoir le turbo illimité aller au block 1515, offset $88 mettre 4E 71 4e 71 4e 71 à la place de 53 79 ØØ Ø2 8b a8.
Pour avoir les les crédits illimités aller au block 1734, offset $4Ø mettre 4E 71 4E 71 4E 71 à la place de 53 39 ØØ Ø4 45 Ø2 et aller au block 1738, offset $18E mettre 4E 71 4E 71 4e 71 à la place de 53 39 ØØ Ø4 45 Ø2.

CONTINENTAL CIRCUS

Pour avoir les crédits illimités aller au block 64, offset $46 mettre 4E 71 4e 71 4e 71 à la place de 53 39 ØØ ØØ 5e 3f.

DEUTEROS

Pour avoir les matériaux illimités aller au block 1Ø16, offset $Ø1AC mettre 4a Ø3 e9 Øb à la place de 53 Ø3 e9 Øb.

NIGHT HUNTER

Pour avoir les vies illimitées aller au block Ø, offset $3ØØ mettre 41 fa FE 9c 2Ø bc ØØ Ø3 ØØ ØØ 2Ø 7c ØØ ØØ Ø2 ØØ 43 f9 ØØ Ø3 ØØ ØØ 22 fc 23 fc ØØ Ø3 22 fc ØØ Ø1 ØØ Ø7 22 fc EE 6a 4e f9 22 fc ØØ Ø7 ED ØØ 22 fc 13 fc ØØ 4a 22 fc ØØ Ø4 6c 94 22 fc 4e f9 ØØ Ø4 32 fc 41 f2 4e 75 à la place de la série de zéros et aller au block Ø, offset $c mettre 61 ØØ Ø2 f9 4e 71 à la place de 2Ø 7c ØØ ØØ Ø2 Ø2 et aller au block Ø, offset $5 mettre b4 64 1e à la place de b3 a5 77.

DYNASTY WARS

Pour avoir les Choix du level, aller au block 981, offset $ØØØØØ15 mettre a8 à la place de af et aller au block 981, offset $ØØØØØe5 mettre XX à la place de ØØ.

E.S.W.A.T.

Pour avoir les Shots & vies illimités aller au block 364, offset $15Ø mettre 4a à la place de 55 et aller au block 364, offset $142 mettre 4a à la place de 53 et aller au block 364, offset $14 mettre f2 49 3e à la place de e7 49 35 et aller au block 379, offset $156 mettre 4a à la place de 53 et aller au block 379, offset $16 mettre 9Ø à la place de 87.

GOLDEN AXE

Pour avoir les Vies infinies aller au block Ø, offset $4 mettre DA 42 18 aa à la place de 75 42 18 aa et aller au block Ø, offset $18a mettre 6Ø ØØ Ø2 14 4e 71 à la place de 4e f9 ØØ Ø4 34 ØØ et aller au block Ø, offset $3aØ mettre 48 e7 FF FE 43 f8 Ø3 ØØ 41 fa ØØ 1e 2Ø 3c ØØ ØØ ØØ 3Ø 12 d8 51 c8 FF fc 23 fc ØØ ØØ Ø3 ØØ ØØ Ø4 38 4Ø 4c df 7f FF 4e f9 ØØ fc ØØ ØØ 31 fc 6Ø Ø4 56 26 21 fc ØØ 2c 58 a8 4e f8 Ø8 ØØ à la place de la série de zéros.

MOONSTONE

Pour avoir les super force!!! aller au block 149, offset $177 mettre FF à la place de Ø1 et aller au block 149, offset $17d mettre FF à la place de Ø1.

IMPOSSAMOLE

Pour avoir del'énergie illimitée aller au block Ø, offset $4 mettre a2 bd 4b f à la place de 32 59 a3 88 et aller au block Ø, offset $66 mettre 23 fc Ø 7 1Ø Ø Ø 7 Ø 68 41 f9 Ø 7 1Ø Ø 2Ø fc 33 fc 6Ø 8 2Ø fc Ø Ø f2 3e 2Ø fc 13 fc Ø Ø 2Ø fc Ø Ø f2 7f 2Ø fc 4e f9 Ø Ø 3Ø fc bØ Ø 4e f9 Ø 7 Ø Ø à la place de 4e f9 Ø 7 Ø Ø et la série de zéro qui suit.

IT CAME FROM THE DESSERT

Pour avoir les insecticide illimités aller au block 672, offset $Ø3c mettre 4a à la place de 53.

LAST NINJA II

Pour avoir les vies illimitées aller au block 1591, offset $Ø14 mettre 3a 9Ø a6 Ø5 à la place de 35 93 f4 36 et aller au block 1591, offset $1Øc mettre 4e 71 4e 71 à la place de 53 6e ØØ 4Ø.

PREHISTORIK

Pour avoir les super Trainer aller au block 1372, offset $15a mettre 4a à la place de 53 et aller au block 1384, offset $Ø22 mettre 4a à la place de 53 et aller au block 1394, offset $Ø1BE mettre 4a à la place de 53 et aller au block 1416, offset $Ø82 mettre 4a à la place de 53 et aller au block 1426, offset $Ø86 mettre 4a à la place de 53 et aller au block 368, offset $Øc8 mettre 6Ø Ø2 à la place de 9Ø 6d.

PREMIER MAIL ORDER

POUR COMMANDER, VEUILLEZ ENVOYER UN CHEQUE BANCAIRE OU LE NUMERO DE VOTRE CARTE DE CREDIT (MASTER CARD, VISA, CARTE BLEUE) EN INDIQUANT LA DATE D'EXPIRATION, A :
TRYBRIDGE LTD 8, BUCKWINS SQUARE, BURNT MILLS, BASILDON, ESSEX, SS13IBJ- ANGLETERRE
COMMANDES TELEPHONIQUES :19.44.268.590.766 LUN-VEND 9H00 à 17H00, SAMEDI 10H00 à 16H00
FAX :19.44.268.590.076
POSSESSEURS DE PC, VEUILLEZ MENTIONNER 3.1/2 OU 5.1/4.
POUR LES TITRES MARQUES *, TELEPHONEZ POUR CONFIRMATION DE DISPONIBILITE.

	ST	AMIGA	PC
1/2 MEG UPGRADE		299	
1/2 MEG UPGRADE + CLOCK		349	
3D CONSTRUCTION KIT	299	349	349
3D POOL	89	89	
4D BOXING		198	249
4D DRIVIN		189	249
4D DRIVING			249
ADDAMS FAMILY	199	199	199
AFTERBURNER	89	89	
ALIEN BREED (1 MEG)		199	
ALIEN STORM	199	199	
ALTERED BEAST	89	89	
ANOTHER WORLD	249	249	
APB	89	89	89
ARACHNOPHOBIA			249
ARKANOID 2	89	89	
ARMOUR GEDDON	199	199	
BATMAN CAPED CRUSADER	89	89	
BATMAN THE MOVIE	89	89	
BATTCHESS 2		199	
BEACH VOLLEY	89	89	
BEASTBUSTERS	199	199	
BIG RUN	199	199	
BIRDS OF PREY	299	299	
BLACK CRYPT *	249	249	
BLUE MAX		249	249
BLUE BROTHERS	199	199	189
BONANZA BROS*	199	199	
BUBBLE BOBBLE	89	89	
BUDOKAN		89	89
CABAL	89	89	
CALIFORNIA GAMES	89	89	89
CAPCOM COLLECTION	299	299	
CAPTAIN PLANET	199	199	
CARRIER COMMAND	89	89	89
CASTLES *	249	249	249
CENTURION		199	249
CHAOS ENGINE *	199	199	
CHUCK YEAGER COMBAT			299
CISCO HEAT	199	199	
CONFLICT EUROPE	89	89	89
CONTINENTAL CIRCUS	89	89	
CRICKET 1 MEG		119	
CURSE OF THE AZURE BONDS		249	249
CYBERBALL	89	89	
DALEY THOMPSON	89	89	
DAS BOOT		249	249
DEATH KNIGHTS OF KRYNN (1MBG)	249		
DEATHBRINGER	249	249	249
DEMOSGATE *	299	299	
DEUTEROS	249	249	
DOUBLE DOUBLE BILL		299	
DOUBLE DRAGON 3	199	199	
DRAGON NINJA	89	89	
DRAGON SPIRIT	89	89	89
DRAGONS LAIR TIMEWARP	299	299	299
ELF	199	199	
ELITE+			349
ELVIRA 2		299	299
EPIC *	249	249	249
EYE OF THE BEHOLDER		249	249
EYE OF THE STORM *	249	249	249
F117A NIGHTHAWK			349
F15 STRIKE EAGLE 2	299	299	299
F15 STRIKE EAGLE SCENARIO DISK		119	
F19 STEALTH FIGHTER	249	249	249
FACE OFF	199	199	
FALCON 3 *			449
FERRARI FORMULA 1	89	89	89
FINAL BLOW	199	199	
FINAL FIGHT	199	199	
FLAG *	249	249	249
FLIGHT OF THE INTRUDER	299	299	299
FOOTBALL CRAZY	199	199	
FORGOTTEN WORLDS	89	89	
FORMULA ONE GRAND PRIX *	299	299	299
G LOC *	199	199	
GAUNTLET 3	199	199	
GHOSTBUSTERS 2	89	89	
GODFATHER ACTION	199	199	199
GODS	199	199	
GOLDEN AXE	199	199	249
GRAHAM GOOCH WORLD CRICKET*	249	249	
GUNSHIP 2000			349
HARD DRIVIN	89	89	89
HARLEQUIN *	199	199	
HEAD OVER HEELS	89	89	
HEIMBALL	299	299	299
HEROQUEST	199	199	
HEROQUEST DATA DISK	99	99	
HOME ALONE		249	249
HUDSON HAWK	199	199	
HUNTER	249	249	
IK+	89	89	
IMMORTAL	199	199	199
INDY 500		199	199
INDY JONES ATLANTIS			
INDY HEAT*	199	199	
ACTION *	89	89	89
INDY JONES CRUSADE			
ACTION	89	89	89
JIMMY WHITES SNOOKER	249	249	
KICK OFF+EXTRA TIME	89	89	
KICK OFF 2	99	99	
KICK OFF 2 (1MBG)		129	
KICK OFF 2 FINAL WHISLTE	89	89	
KICK OFF 2 RETURN TO EUROPE	79	79	
KICK OFF 2 WINNING TACTICS	59	59	

	ST	AMIGA	PC
KLAXX	89	89	
KNIGHTMARE	249	249	249
KNIGHTS OF THE SKY	299	299	299
LAST NINJA 2	89	89	
LAST NINJA 3		199	
LEMMINGS	199	199	299
LEMMINGS CONSTRUCTION KIT *	199	199	
LEMMINGS DATA DISK	149	149	
LICENCE TO KILL	89	89	89
LINKS			349
LOMBARD RALLY	89	89	
LORD OF THE RINGS		249	299
M1 TANK PLATOON	249	249	349
MAGIC FLY	99	99	
MAGIC POCKETS	199	199	
MAGNETIC SCROLLS COLLECTION	249	249	249
MAN UTD EUROPE	199	199	
MAX	249	249	
MEGA TWINS	199	199	
MEGAFORTRESS			299
MICROPROSE GOLF	299	299	299
MIDWINTER 2	299	299	299
MIG 29 SUPER FULCRUM	299	299	349
MIGHT AND MAGIC	249	249	
MOONSTONE	249	249	
MOONWALKER	89	89	89
MYTH	249	249	
NEW ZELAND STORY	89	89	
OPERATION WOLF	89	89	
OUTRUN EUROPA	199	199	
PAPERBOY 2 *	199	199	
PARASOL STARS *	199	199	
PEGASUS	199	199	
PGA GOLF COURSES		129	129
PGA TOUR GOLF		199	199
PITFIGHTER	199	199	
PLATOON	89	89	
POOLS OF DARKNESS*		249	249
POPULOUS	99	99	99
POPULOUS 2	249	249	249
POPULOUG PROMISED LANDS	59	59	59
POWERDRIFT	89	89	
POWERMONGER	249	249	
POWERMONGER DATA DISK 1	119		
PREDATOR	89	89	
R TYPE	89	89	
R TYPE 2	199	199	
RACE DRIVIN	199	199	
RAILROAD TYCOON	299	299	299
RAINBOW COLLECTION	189	189	
RAMBO 3	89	89	
RBI 2 BASEBALL	249	249	249
RED BARON		349	349
RED HEAT	89	89	
ROBIN HOOD	199	199	199
ROBOCOP	199	199	
ROBOCOP 3	249	249	249
ROCKET RANGER	89	89	
RODLAND	199	199	
RUGBY WORLD CUP	199	199	
RULES OF ENGAGEMENT		199	
RUN THE GAUNTLET	89	89	
SECRETS OF THE LUFFTWAFFE		349	
SHADOWLANDS *	249	249	249
SHADOW SORCEROR		249	249
SHINOBI	89	89	
SHUFFLEPUCK CAFE	89	89	
SILENT SERVICE 2	299	299	349
SIM CITY+POPULOUS	249	249	299
SIM EARTH			249
SKI OR DIE		89	89
SMASH TV	199	199	
SPACE 1889	249	249	249
SPACE ACE 2 *	299	299	299
SPACE GUN	199	199	
SPEEDBALL 2	199	199	249
SPIRIT OF EXCALIBUR	249	249	249
STARFLIGHT 2		199	199
STRIKEFLEET	199	199	
STRIP POKER 2 + DATA	79	79	
SUPER MONACO	199	199	
SUPERCARS 2	199	199	
SWITCHBLADE 2	199	199	
TEAM JAGUAR *	249	249	
TEAM YANKEE 2 *	249	249	299
TEENAGE MUTANT TURTLES2*199	199	199	
TERMINATOR *			299
TERMINATOR 2	199	199	
TEST DRIVE 2 COLLECTION		249	299
TEST DRIVE 3			299
THE SIMPSONS	199	199	
THREE STOOGES		89	89
THUNDERHAWK	249	249	299
TIP OFF	199	199	199
TOOBIN	89	89	89
TURBO CHALLENGE 2	199	199	
TURBO OUTRUN	89	89	
ULTIMA 6 *	249	249	249
WILD WHEELS	199	199	
WOLFCHILD	199	199	
WORLD CLASS RUGBY	199	199	
WORLD WRESTLING FED	199	199	249
JOHN MADDEN *		249	
SUPER SEGA *		249	
WORLD CUP CRICKET *		199	
SPACE CRUSADE *		199	
NINJA COLLECTION	149		

SEGA MEGADRIVE

3D BLOCK OUT	299	MIDNIGHT RESISTANCE	349
ABRAHAM TANK	349	MOONWALKER	299
AFTERBURNER 2	299	MS PACMAN	349
ALIEN STORM	299	PACMANIA	349
BATMAN	349	PGA TOUR GOLF	349
BATTLE SQUADRON	349	PITFIGHTER*	349
BONANZA BROTHERS	349	RAMBO 3	299
BUCK ROGERS *	349	REVENGE OF SHINOBI	299
CRACKDOWN	349	RINGS OF POWER *	399
DARK CASTLE	349	SAINT SWORD	349
DE CAP ATTACK	349	SHADOW DANCER	299
DESERT STRIKE*	349	SHADOW OF THE BEAST *	349
DICK TRACY	349	SHINNING IN THE DARKNESS	449
DJ BOY	349	SONIC THE HEDGEHOG	349
E SWAT	229	SPIDERMAN	349
EA HOCKEY/NHL HOCKEY	349	STREET SMART	349
F22 INTERCEPTOR	449	STREETS OF RAGE	349
FANTASIA	349	STRIDER	399
FAREY TALE	349	SUPER HANG ON	299
FATEL LABYRINTH	299	SUPER MONACO GP	299
FLICKY	299	SUPER REAL BASKETBALL	299
FORGOTTEN WORLDS	299	SUPER THUNDERBLADE	299
GAIN GROUND	299	THE IMMORTAL	349
GALAXY FORCE*	399	TOE JAM AND EARL	349
GHOSTBUSTERS	299	TURBO OUTRUN*	349
GHOULS AND GHOSTS	349	TURRICAN	349
GOLDEN AXE	299	TWIN COBRA	349
HARDBALL	349	TWIN HAWK	299
JOE MONTANA 2*	349	WINTER CHALLENGE	349
KA GE KI	349	WRESTLE WAR	349
KILLING GAME SHOW *	349	XENON 2 *	349
LAST BATTLE	299	ZANY GOLF	349
MERCS *	349	ZOOM	299
MICKEY MOUSE	349		

GAME GEAR

DONALD DUCK *	249	OUTRUN	219
DRAGON CRISTAL	219	PENGO	199
FACTORY PANIC *	219	PSYHIC WORLD	199
FROGGER	219	PUTTER GOLF	219
G LOC	219	SHINOBI	219
JOE MONTANA	249	SPACE HARRIER	219
LEADERBOARD	249	SONIC THE HEDGEHOG	249
MICKEY MOUSE	219	SUPER MONACO	199
NINJA GAIDEN	249	WONDERBOY	199

MASTER SYSTEM

ACE OF ACCESS	279	MOONWALKER	279
AFTERBURNER	279	MS PACKMAN *	279
ALIEN STORM *	299	OPERATION WOLF	279
ASTERIX *	299	OUTRUN	279
BACK TO THE FUTURE 2	279	PACMANIA	299
BASKETBALL NIGHTMARE	279	PAPERBOY	279
BATTLE OUTRUN	279	POPULOUS	299
BONANZA BROS *	279	RAMBO 3	279
BUBBLE BOBBLE	279	RAMPAGE	279
CALIFORNIA GAMES	279	RASTAN	279
CASINO GAMES	279	RC GRAND PRIX	279
CHASE HQ	279	RUNNING BATTLE *	279
DOUBLE DRAGON	279	SHADOW DANCER *	279
DRAGON CRYSTAL *	279	SHADOW OF THE BEAST *	299
DUCK TALES *	279	SLAPP SHOT	279
FLINTSTONES *	279	SONIC THE HEDGEHOG	299
G LOC *	279	SPEEDBALL	279
GAUNTLET	279	SPIDERMAN	279
GOLDEN AXE WARRIOR	279	SUMMER GAMES	279
GOLFMANIA	299	SUPER KICK OFF *	279
HEROES OF THE LANCE	279	SUPER MONACO	279
INDIANA JONES	279	TENNIS ACE	279
JOE MONTANA	279	THE FLINTSTONES *	279
KLAX *	279	THUNDERBLADE	279
LASER SQUAD *	279	TIME SOLDIERS	279
LEADERBOARD	299	VIGILANTE	279
LINE OF FIRE *	279	WONDERBOY 3	279
MICKEY MOUSE	299	XENON 2	279

GAME BOY

ALLEYWAY	229	TENNIS	229
BILL AND TED	229	WORLD CUP	229
BLADES OF STEEL	229	WWF	229
BUBBLE BOBBLE	229	ROBOCOP 2	229
BUGGS BUNNY	229	BATTLETOADS	229
BURIAI FIGHTER	229	ROGER RABBIT	229
CASTELVANIA 2	229	TURRICAN	229
CHASE HQ	229	DOUBLE DRAGON 2	229
CHESSMASTER	229	ADDAMS FAMILY	229
FLIPBALL	229	BATTLETOADS	229
FORTRESS OF FEAR	229	DAYS OF THUNDER	229
GREMLINS 2	229	DOUBLE DRAGON II	229
HOME ALONE	229	ELEVATOR ACTION	229
HUNT FOR RED OCTOBER	229	KILLER TOMATOES	229
MEGA MAN	229	NINJA TURTLES II	229
MICKEY'S DANGEROUS CHASE	229	ROBOCOP II	229
NAVY SEALS	229	SIMPSONS	229
NEMESIS	229	SNOW BROTHERS	229
NFL FOOTBALL	229	SUPER RC PRO AM	229
PAPERBOY	229	TECMOBOWL	229
R TYPE	229	TERMINATOR 2	229
ROBOCOP	229	TURRICAN	229
SIDE POCKET	229	NINJA GAIDEN	229
SPIDERMAN	229	NAVY SEALS	229
SUPER MARIO LAND	229	BASEBALL	229
SUPER RC PRO AM	229		

JEUX CRACK COMMODORE AMIGA

SCI

Pour avoir avoir des turbos à gogo, avec une cartouche, mettre ØØ63 à l'adresse $Ø335B2.
(Le Chinois)

BLINKY SCARY SCHOOL

Pour avoir des vies infinies, avec une cartouche, recherchez les octets Ø468 ØØØ1 Ø36Ø ØC68 et remplacez-les par Ø468 ØØØØ Ø36Ø ØC68. C'est à l'adresse $Ø6E6BE.
(Le Chinois)

THINK CROSS

Pour avoir des essais infinis, avec une cartouche, recherchez les octets Ø479 ØØØ1 ØØØ1 E444 et remplacez-les par Ø479 ØØØØ ØØØ1 E444. C'est à l'adresse $Ø182F6.

CARDIAX

Pour avoir des vies infinies, avec une cartouche, recherchez les octets 5339 ØØØ1 6628 et remplacez-les par 4A39 ØØØ1 6628. La recherche et le remplacement sont à faire 2 fois. C'est aux adresses $ØØ4ØFA et $ØØ5BF6.
(Le Chinois)

SMASH TV

Pour être invulnérable, avec une cartouche, recherchez les octets 3Ø39 ØØØØ 1A7C 6B16 1Ø3A et remplacez-les par 33FC ØØØ7 ØØØØ 1A7C 6Ø14. C'est à l'adresse $ØØ9F42.
(Le Chinois)

DEVIOUS DESIGN

Pour avoir des vies infinies, avec une cartouche, recherchez les octets 5338 12F1 6BØØ Ø144 et remplacez-les par 4A38 12F1 6BØØ Ø144. C'est à l'adresse $ØØDØ3A.
(Le Chinois)

JAMES POND

Pour avoir du temps infini, avec une cartouche, recherchez les octets Ø478 ØØØ1 Ø28C 6AØA et remplacez-les par Ø478 ØØØØ Ø28C 6AØA. C'est à l'adresse $ØØA874.

Pour avoir des vies infinies, recherchez les octets 5378 Ø1BØ 671C 61ØØ et remplacez-les par 4A78 Ø1BØ 671C 61ØØ. C'est à l'adresse $ØØ9AE8.
(Le Chinois)

FANTASTIC VOYAGE

Pour avoir des vies infinies, avec une cartouche, recherchez les octets 536D 1Ø38 6AØØ AD84 et remplacez-les par 4A6D 1Ø38 6AØØ AD84.
(Le Chinois)

BACK TO THE FUTURE II

Pour avoir des vies infinies, avec une cartouche, recherchez les octets 5379 ØØØ1 8EFC 66ØØ et remplacez-les par 4A79 ØØØ1 8EFC 66ØØ. C'est à l'adresse $Ø192AE. Puis recherchez les octets 5379 ØØØ1 8EFC 66Ø6 et remplacez-les par 4A79 ØØØ1 8EFC 66Ø6. C'est à l'adresse $Ø1EAEC.
(Le Chinois)

HEROQUEST

Pour avoir un dé géant, avec une cartouche, mettre 271Ø à l'adresse $ØØ11EE.

Pour avoir plein de points de vies, mettre 271Ø à l'adresse $ØØ11EC.
(Le Chinois)

VENOM WINGS

Pour avoir des vies infinies au niveau 1, avec une cartouche, recherchez les octets Ø479 ØØØ1 ØØØ1 F26Ø et remplacez-les par Ø479 ØØØØ ØØØ1 F26Ø. La recherche et le remplacement sont à faire 3 fois. C'est aux adresses $Ø1EBØC, $Ø1ECAA et $Ø1EDFØ.

Pour avoir des vies infinies au niveau 2, avec une cartouche, recherchez les octets Ø479 ØØØ1 ØØØ2 2FB2 et remplacez-les par Ø479 ØØØØ ØØØ2 2FB2. La recherche et le remplacement sont à faire 3 fois. C'est aux adresses $Ø1F5ØØ, $Ø22598 et $Ø2269E.

Pour avoir des vies infinies au niveau 3, avec une cartouche, recherchez les octets Ø479 ØØØ1 ØØØ1 F7F8 et remplacez-les par Ø479 ØØØØ ØØØ1 F7F8. La recherche et le remplacement sont à faire 3 fois. C'est aux adresses $Ø18ED6, $Ø1F24C et $Ø1F37E.
(Le Chinois)

INTACT

Pour avoir plein de vies, avec une cartouche, mettre FA à l'adresse $Ø5DDØB.
(Le Chinois)

THE EXECUTIONER

Pour avoir du fuel infini, avec une cartouche, recherchez les octets 91B9 ØØØØ 6Ø82 et remplacez-les par 4AB9 ØØØØ 6Ø82. La recherche et le remplacement sont à faire 3 fois. C'est aux adresses $ØØ495Ø, $ØØ49A2 et $ØØ4AØA.
(Le Chinois)

HUDSON HAWK

Pour avoir des vies infinies, avec une cartouche, recherchez les octets 5378 52E8 6ØØ6 4EB9 et remplacez-les par 4A78 52E8 6ØØ6 4EB9. C'est à l'adresse $ØØ548E. Puis recherchez les octets 5378 52E8 6AØ6 4EF9 et remplacez-les par 4A78 52E8 6AØ6 4EF9. C'est à l'adresse $ØØDA16.
(Le Chinois)

LICENCE TO KILL

Pour avoir des vies infinies, avec une cartouche, recherchez les octets 5379 ØØØ1 Ø81E 66ØØ et remplacez-les par 4A79 ØØØ1 Ø81E 66ØØ. La recherche et le remplacement sont à faire 5 fois. C'est aux adresses $ØØ9EBØ, $ØØAØ14, $ØØA1AA, $A38Ø et $ØØA54C.
(Le Chinois)

VOLFIED

Pour avoir un bon paquet de vies, avec une cartouche, mettre FA à l'adresse $Ø152EF.
(Le Chinois)

JEUX CRACK COMMODORE AMIGA

LEANDER

Pour avoir des vies infinies, avec une cartouche, recherchez les octets Ø639 ØØFF ØØØ7 DØ3B et remplacez-les par Ø639 ØØØØ ØØØ7 DØ3B. C'est à l'adresse $Ø6BE58.

Pour être invulnérable, recherchez les octets 53B9 ØØØ6 FFDA 4EB9 et remplacez-les par 4AB9 ØØØ6 FFDA 4EB9. C'est à l'adresse $Ø6BDFE.
Pour ceux qui ont des difficultés à utiliser leur cartouche sur ce jeu, essayez pendant la page des High-Scores!!!
(Le Chinois)

JUPITER MASTERDRIVE

Pour avoir des jetons à jeter, avec une cartouche, mettre FF à l'adresse $ØØØ631.

Pour avoir plein de brouzoufs, mettre ØØ9Ø ØØØØ à l'adresse $ØØØ626.
(Le Chinois)

SWITCHBLADE II

Pour avoir des vies infinies, avec une cartouche, recherchez les octets 5339 ØØØØ 261F 13FC et remplacez-les par 4A39 ØØØØ 261F 13FC. C'est à l'adresse $ØØF89C.

Pour avoir plein de brouzoufs, mettre FF à l'adresse $ØØ2626.
(Le Chinois)

SHADOW WARRIORS

Pour avoir des vies à gogo, avec une cartouche, mettre FA à l'adresse $Ø411C4.
(Le Chinois)

SPHERICAL
compil MILLESTONES

Pour avoir des essais infinis, avec une cartouche, recherchez les octets 5379 ØØØØ BDAA 33FC ØBB8 et remplacez-les par 4A79 ØØØØ BDAA 33FC ØBB8. C'est à l'adresse $ØØC34E.
(Le Chinois)

HARD'N HEAVY
compil MILLESTONES

Pour avoir tout un tas de vies, avec une cartouche, mettre FA à l'adresse $ØØBEAE.
(Le Chinois)

VIGILANTE

Pour avoir des vies infinies, avec une cartouche, recherchez les octets 5379 ØØØØ A67E et remplacez-les par 4A79 ØØØØ A67E. La recherche et le remplacement sont à faire 2 fois. C'est aux adresses $ØC83A et Ø1Ø3E6.
(Le Chinois)

CHASE HQ

Pour avoir des turbos infinis, avec une cartouche, recherchez les octets 5379 ØØØ2 9CFA 6Ø48 et remplacez-les par 4A79 ØØ2 9CFA 6Ø48. C'est à l'adresse $Ø295BE.

Pour avoir plein de temps, avec une cartouche, mettre FA à l'adresse $Ø2E7A8.
(Le Chinois)

RAINBOW ISLAND

Pour avoir des vies à gogo, avec une cartouche, mettre FA à l'adresse $ØØE336.
(Le Chinois)

RICK DANGEROUS
compil 1Ø GREAT GAMES

Pour avoir des bombes infinies, avec une cartouche, recherchez les octets Ø479 ØØØ1 ØØØ4 497Ø et remplacez-les par Ø479 ØØØØ ØØØ4 497Ø. C'est à l'adresse $Ø45C68.

Pour avoir des balles infinies, recherchez les octets Ø479 ØØØ1 ØØØ4 496E et remplacez-les par Ø479 ØØØØ ØØØ4 496E. C'est à l'adresse $Ø45B94.

Pour pouvoir perdre des vies (eh oui! la version est commercialisée en vies infinies!!!), recherchez les octets Ø479 ØØØØ ØØØ4 4972 et remplacez-les par Ø479 ØØØ1 ØØØ4 4972. C'est à l'adresse $Ø45E3C.
(Le Chinois)

PICK'N PILE
compil 1Ø GREAT GAMES

Pour avoir des vies infinies, avec une cartouche, mettre FA à l'adresse $ØØ2859.
(Le Chinois)

NIGHT HUNTER
1Ø GREAT GAMES

Pour avoir des vies infinies, avec une cartouche, recherchez les octets 5378 ØØB6 4E75 3Ø28 et remplacez-les par 4A78 ØØB6 4E75 3Ø28. C'est à l'adresse $ Ø46C94.
(Le Chinois)

XENON II
1Ø GREAT GAMES

Pour avoir des vies infinies, avec une cartouche, recherchez les octets 5378 ØCCA 61ØØ 9C68 et remplacez-les par 4A78 ØCCA 61ØØ 9C68. C'est à l'adresse $ØØ7BØØ.

Pour avoir énormément d'énergie, mettre FFØØ à l'adresse $ØØØCC6.

Pour avoir du fric à partager avec tous les monstres, mettre ØØFF à l'adresse $ØØØC9A.
(Le Chinois)

LEANDER

Voici une liste de codes sympa:
LTUS
ESPR
LUCY
SOTB
SNOW
WYLI
XCRU
(Le Chinois)

LEANDER

Pour accéder au niveau 1 : ZXSP
Pour accéder au niveau 2 : LVFT
(Le Chinois)

JEUX CRACK COMMODORE AMIGA

TWINWORLD (BLOCK EDITOR V1.Ø)

```
' TWINWORLD (Compil) Trainer
DATA 66448,"TWINWORLD",5,"modifications"
DATA "l'énergie illimitée","les balles bleues illimitées"
DATA "les balles vertes illimitées","les balles rouges illimitées"
sum:
DATA 3,Ø,4ØØ,28,6,6Ø,ØØ,1b,d6,4e,71,4e,f9,ØØ,ØØ,5d,2Ø,Ø,4ØØ,93,3,Ø7,fØ,ØØ,ØØ,65,2Ø,Ø,2ØØØ,Ø,6c
DATA 46,79,ØØ,DF,F1,8Ø,Ø8,39,ØØ,Ø6,ØØ,BF,EØ,Ø1,66,ØØ,FF,FØ,41,FA,ØØ,18,4E,71,43,F9,ØØ,Ø7,FØ,ØØ,3Ø,3C
DATA ØØ,4Ø,12,D8,51,C8,FF,FC,4E,F8,5D,2Ø,2Ø,3C,4E,71,4E,71,23,CØ,ØØ,ØØ,A7,6A,23,CØ,ØØ,ØØ,A7,6E,23,CØ
DATA ØØ,ØØ,A7,64,23,CØ,ØØ,ØØ,A7,EØ,23,CØ,ØØ,ØØ,A7,FØ,23,CØ,ØØ,ØØ,A7,F4,23,CØ,ØØ,ØØ,D7,AC,23,CØ,ØØ,ØØ
DATA D7,BA,23,CØ,ØØ,ØØ,D7,9E,4E,F8,65,2Ø,44,4f,57,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø
DATA Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø
DATA Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,ØØØ1,Ø,Ø2ØØØ,ØØØØØ32,ØØ24,23,CØ,ØØ,ØØ,A7,6A,23,CØ,ØØ,ØØ
DATA A7,6E,23,CØ,ØØ,ØØ,A7,64,23,CØ,ØØ,ØØ,A7,EØ,23,CØ,ØØ,ØØ,A7,FØ,23,CØ,ØØ,ØØ,A7,F4,4e,71,4e,71
DATA 4e,71,4e,71,4e,71,4e,71,4e,71,4e,71,4e,71,4e,71,4e,71,4e,71,4e,71,4e,71,4e,71,4e,71,4e,71
DATA 4e,71,Ø1,Ø,2ØØØ,56,Ø6,23,CØ,ØØ,ØØ,D7,AC,4e,71,4e,71,4e,71
DATA ØØØ1,Ø,Ø2ØØØ,ØØØØØ5c,ØØØ6,23,CØ,ØØ,ØØ,D7,BA,4e,71,4e,71,4e,71,1,Ø,2ØØØ
DATA 62,6,23,CØ,ØØ,ØØ,D7,9e,4e,71,4e,71,4e,71,*
```

ALL POINTS BULLETIN (BLOCK EDITOR V1.Ø)

```
' ALL POINTS BULLETIN (Compil 1Ø MEGAHITS 3)
DATA 44346Ø,"A.P.B.",1,"Demerits illimites"
sum:
DATA ØØØ2,Ø,352ØØ,15Ø,1,4a,52,Ø,36eØØ,1b8,1,4a,52,*
```

BATTLE STORM (BLOCK EDITOR V1.Ø)

```
' BATTLE STORM
DATA 2556625,"BATTLE STORM",1,"les vies illimitees"
sum:
DATA 1,Ø,2c6ØØ,Øbc,1,4a,53,*
```

CHASE H.Q. (BLOCK EDITOR V1.Ø)

```
' CHASE H.Q. ( Compil MEGAMIX )
DATA 2556625,"CHASE H.Q.",2,"turbo infs","crédits infs"
sum:
DATA 1,Ø,BD6ØØ,88,6,4E,71,4e,71,4e,71,53,79,ØØ,Ø2,8b,a8
DATA 2,Ø,d8cØØ,4Ø,6,4E,71,4E,71,4E,71,53,39,ØØ,Ø4,45,Ø2
DATA Ø,D94ØØ,18E,6,4E,71,4E,71,4e,71,53,39,ØØ,Ø4,45,Ø2,*
```

E-SWAT (BLOCK EDITOR V1.Ø)

```
' ESWAT (Compil SUPER SEGA Vol 1 )
DATA 94974Ø,"E.S.W.A.T.",1,"Shots & vies illimites"
sum:
DATA 5,Ø,2d8ØØ,15Ø,1,4a,55,Ø,2d8ØØ,142,1,4a,53,Ø,2d8ØØ
DATA 14,3,f2,49,3e,e7,49,35,Ø,2f6ØØ,156,1,4a,53,Ø
DATA 2f6ØØ,16,1,9Ø,87,*
```

BARBARIAN II (BLOCK EDITOR V1.Ø)

```
' BARBARIAN II (Disk 1) Compil SWORD AND MAGIC
DATA 1491242,"BARBARIAN II",1,"Vies illimitees"
sum:
DATA 2,Ø,B5EØØ,16c,Ø2,4e,71,53,8Ø,Ø,b5eØØ,Ø14,2,4c,c7
DATA 47,b8,*
```

THE BLUES BROTHERS (BLOCK EDITOR V1.Ø)

```
' BLUES BROTHERS
DATA 214327,"BLUES BROTHERS",1,"vies illimitees"
sum:
DATA 1,Ø,344ØØ,54,2,6Ø,Ø2,53,2b,*
```

CONTINENTAL CIRCUS (BLOCK EDITOR V1.Ø)

```
' CONTINENTAL CIRCUS (Compil GRAND STAND)
DATA 33715,"CONTINENTAL CIRCUS",1,"credits illimites"
sum:
DATA 1,Ø,8ØØØ,46,6,4E,71,4e,71,4e,71,53,39,ØØ,ØØ,5e,3f,*
```

DYNASTY WARS (BLOCK EDITOR V1.Ø)

```
' DYNASTY WARS ( Compil CAPCOM COLLECTION )
' Remplacer XX par le numero du level de Ø a 7
' puis mettre le nouveau checksum
DATA ØØ,"DYNASTY WARS",1,"Choix du level"
sum:
DATA ØØØ1,Ø,Ø7aaØØ,ØØØØØ15,ØØØ1,a8,af,Ø,Ø7aaØØ,ØØØØØe5
DATA ØØØ1,XX,ØØ,*
```

JEUX CRACK
PC ET COMPATIBLES

METHODE D'UTILISATION DES PATCHES

Il existe sur le marché et même dans le domaine public une multitude d'éditeurs de secteurs de toutes sortes. Les plus répandus sont PCTOOLS avec la dernière version encore moins conviviale que la précédente (en ce qui concerne en particulier la manipulation au niveau de l'octet des programmes, mais pour le reste, il demeure un must) et les Norton Utilities, bijou de programmation et trésor inestimable pour tout Patcheur digne de ce nom, surtout avec la dernière version qui supporte la souris. Le logiciel DEBUG est fourni avec le DOS et donc tous ceux qui n'ont ni PCTOOLS ni les Norton Utilities pourront se tourner vers ce petit débuggeur.

Pour utiliser les patches avec:

- PC Tools 4. 3 -
Sous DOS, tapez PCTOOLS. Quand le programme est chargé, faites 2 fois F3, positionnez le curseur sur le fichier à éditer, tapez f, F1, et entrez la chaîne hexa à rechercher puis faites RETURN, tapez e, entrez la nouvelle chaîne puis F5, et 3 fois ESC puis O, lancez le jeu normalement

- Norton Utilities 4. 5 -
Sous DOS, tapez NU suivi par le nom du fichier à éditer sans oublier son extension, faites ESC, C, TAB et entrez la chaîne à rechercher puis faites RETURN, tapez RETURN, et faites les modifications voulues, faites 4 fois RETURN, lancez le jeu normalement

- DEBUG -
Sous DOS, tapez DEBUG, quand le tiret apparaît, tapez n suivit immédiatement du nom du programme a, éditer puis RETURN, faites L, La ça se complique: si le programme à éditer ne dépasse pas les 65535, fatidiques octets ($FFFF), pas de problème passez à la prochaine étape.
Par contre, si le programme est plus gros, il va falloir effectuer la, recherche en 2 étapes: en effet il va falloir tout d'abord inspecter le premier, segment puis le second. Pour changer de segment, tapez rdx suivit de RETURN puis ajoutez 1 à la valeur donnée.
Tapez scs:1ØØ 'la taille du fichier la chaîne à rechercher'. 'La chaîne à rechercher' est une suite d'octets séparés par des blancs. Tapez RETURN. Le programme vous donne une adresse. Relevez là et faites FL'adresse relevée La nouvelle chaîne.

La nouvelle chaîne est une suite d'octets séparés par des blancs. Pour sauvegarder les modifications: faites rcx RETURN, tapez la taille du programme, RETURN et w. tapez q RETURN pour sortir, lancez le jeu normalement.
WARNING!!! DEBUG ne travaille qu'avec des nombres hexadécimaux, toutes les valeurs (taille du fichier, chaîne d'octets, additions) sont donc en base 16.

METHODE D'UTILISATION DES LISTINGS

Le langage de programmation le plus répandu sur nos PC adorés est sans aucun doute le BASIC puisqu'il est fournit avec le DOS et est extrêmement simple à utiliser. Les deux principaux BASIC sont le BASICA d'IBM et le GW-BASIC de MICROSOFT. Les nouveaux QuickBASIC, Turbo BASIC, PowerBasic... ne nécessitent pas toujours des numéros de ligne. Les programmes donnés ne sont pas pour ces BASIC évolués mais pour le bon vieux GW-BASIC qui est toujours aussi lent mais tellement pratique. La majorité des programmes fournis génèrent un exécutable qui lorsque il est appelé sous DOS modifie le jeu pour y mettre des vies, fuel, munitions infinies suivant le jeu.

La disquette ne doit surtout pas être l'originale car les modifications effectuées sont irréversibles. Insérez dans le lecteur une disquette vierge, sous DOS tapez GWBASIC ou BASICA suivant votre machine. Entrez le programme donné, faites SAVE"nom du programme", insérez la copie de sauvegarde du jeu, faites RUN, lancez le programme généré, lancez le jeu. Le programme basic est sauvegardé sur la disquette vierge.

JEUX CRACK
PC ET COMPATIBLES

GRAND PRIX 500 II (GWBASIC)

```
10 '200 point d'avance pour la sauvegarde GP2.GP2
20 'pour GRAND PRIX 500 II par G.P.(C) JOYSTICK 1992
30 OPEN "O",#1,"GP.COM"
40 FOR I=1 TO 43
50 READ A$:B=VAL("&H"+A$)
60 PRINT #1,CHR$(B);
70 C=C+B
80 NEXT
90 IF C<>4232 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":
   CLOSE #1:KILL"GP.COM":END
100 SYSTEM
110 DATA B8,01,3D,BA,22,01,CD,21,8B,D8,B8,00,42,33
120 DATA C9,33,D2,CD,21,B4,40,B9,01,00,BA,2A,01,CD
130 DATA 21,B8,00,4C,CD,21,67,70,32,2E,67,70,32,00
140 DATA C8
```

TORTUES NINJA (GWBASIC)

```
10 'Vies au max et tous réssucités à TMHT
20 'par Guillaume PERNOT (C) JOYSTICK 1992
30 OPEN "O",#1,"TURTLE.COM"
40 FOR I=1 TO 75
50 READ A$:B=VAL("&H"+A$)
60 PRINT #1,CHR$(B);
70 C=C+B
80 NEXT
90 IF C<>6610 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":
   CLOSE #1:KILL"TURTLE.COM":END
100 SYSTEM
110 DATA B8,01,3D,BA,3C,01,CD,21,8B,D8,B9,04,00,C7
120 DATA 06,4D,01,0C,00,89,0E,4B,01,B8,00,42,33,C9
130 DATA 8B,16,4D,01,CD,21,83,06,4D,01,2E,B4,40,B9
140 DATA 01,00,BA,4A,01,CD,21,8B,0E,4B,01,E2,DC,B8
150 DATA 00,4C,CD,21,64,61,74,61,5C,73,61,76,65,67
160 DATA 61,6D,65,00,80
```

SKWEEK (GWBASIC)

```
10 'Instal/Désinstal vies infinies pour SKWEEK
20 'par Guillaume PERNOT (C) JOYSTICK 1991
30 OPEN "O",#1,"SKW.COM"
40 FOR I=1 TO 86
50 READ A$:B=VAL("&H"+A$)
60 PRINT #1,CHR$(B);
70 C=C+B
80 NEXT
90 IF C<>9085 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":
   CLOSE #1:KILL"SKW.COM":END
100 SYSTEM
110 DATA B8,02,3D,BA,43,01,CD,21,8B,D8,B8,00,42,33
120 DATA C9,BA,C0,67,CD,21,B4,3F,B9,01,00,BA,56,01
130 DATA CD,21,B8,00,42,33,C9,BA,C0,67,CD,21,80,3E
140 DATA 56,01,90,74,0F,BA,4E,01,B4,40,B9,04,00,CD
150 DATA 21,B8,00,4C,CD,21,BA,52,01,EB,EF,73,6B,77
160 DATA 65,65,6B,2E,65,78,65,00,90,90,90,90,FE,0E
170 DATA 0E,04
```

LES AVENTURES DE MIC DAX

Pour accéder au dernier niveau de ce jeu bizarre tapez :
BANNER DANBOSS LE GRAND

LES AVENTURES DE MOKTAR

Le code du dernier niveau: 5C2A.
(Guillaume PERNOT)

TEENAGE MUTANT HERO TURTLE

Dans le fichier DATA\SAVEGAME mettez 8Ø aux offsets 12,58,1Ø4,15Ø.
(Guillaume PERNOT)

SKWEEK

Dans le fichier 'SKWEEK.EXE', recherchez FE ØE ØE Ø4 et remplacez par 9Ø 9Ø 9Ø 9Ø pour avoir des vies infinies, ou recherchez C7 Ø6 ØE Ø4 Ø5 et remplacez par C7 Ø6 ØE Ø4 XX
où XX est le nombre de vies.
(Guillaume PERNOT)

DRAGON'S LAIR II

Pour voir défiler le jeu sans jouer comme un dessin animé, prenez un éditeur de secteur et éditez le fichier "TIMEWARP.EXE" et allez au secteur 18, offsets 315-316 et remplacez 79ØB par 9Ø9Ø.
(Ivan LEFEVRE)

GRAND PRIX 5ØØ

Editez votre sauvegarde et mettez le nombre de points que vous voulez à l'offset Ø.
(Guillaume PERNOT)

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES II

Pour avoir du temps illimité, prenez un éditeur de secteur et éditez votre partie de sauvegarde "GAME.SAV". Au secteur 2, remplacez la valeur située aux l'offsets 35Ø-351 par 63ØØ.
(Ivan LEFEVRE)

SPACE ACE II

Pour avoir des vies infinies, prenez un éditeur de secteur et éditez votre partie sauvegardée "SA2.SAV". Allez au secteur Ø et remplacez la valeur de l'offset 4 par FF.
(Ivan LEFEVRE)

STREET ROD

Pour la première partie, achetez la Chevrolet 1949 à $475, retirez le moteur au complet ainsi que la transmission et revendez-la à n'importe quel prix. Attention, quand vous la revendez trop cher plusieurs fois, votre compte sera négatif même si vous la revendez.
Pour la deuxième partie, pour avoir une grande vitesse: V-8 Engine 427 (429 ou 426) CU, Racing 4-SPD, Supercharger ou Racing Manifold + 2 x 4-BRL Racing Carb. ou Differential gear ration 2.78:1.
(Denis NAVARRE)

JEUX CRACK PC ET COMPATIBLES

SPACE ACE II

Voilà de quoi finir ce jeu:
scènes : actions :
1 fire, fire
2 haut
3 fire
4 haut, fire
5 fire
6 gauche
7 droite, haut, haut
8 gauche
9 droite
1Ø bas, fire
11 bas, droite
12 fire
13 gauche, gauche, fire
14 droite
15 fire
16 gauche, gauche
17 gauche, droite
18 droite, haut
19 bas, gauche, droite, haut
2Ø fire, droite, fire, droite
21 gauche, droite
22 droite, haut
23 droite, haut, gauche, haut
24 gauche
25 gauche, droite
26 fire

(Ivan LEFEVRE)

INDY (ACTION)

Pour avoir des vies infinies, prenez un éditeur de secteur et recherchez les octets 41 8Ø 3E F1 Ø3 ØØ et remplacez les par 41 C6 Ø6 F1 Ø3 Ø4.

(Patrick BRUGEL)

CONAN THE CIMMERIAN

Pour avoir de l'argent à ne plus savoir qu'en faire ou bien une furtivité maximale, ou tout aussi bien un fort coefficient permettant d'éviter les adversaires importants (swing), et enfin si vous vous sentez bien avec des coups puissants et une bonne défense, prenez un éditeur de secteur et éditez le fichier de sauvegarde de partie "SAVE.DAT". Allez au secteur relatif Ø et mettez des FF aux déplacements : 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 38, 4Ø.

(CAWITO)

WING COMMANDER I ET II MISSION I ET II

Lancez le jeu comme suit en respectant les majuscules et minuscules: WC (ou SM2, WC2 ou encore SO1) Origin -k et vous serez invincible. On répète en détaille: WC Origin -k (WC, espace, Origin, espace, - (le moins du pavé numérique), k (en minuscule)).

Si vous n'avez pas compris, suicidez-vous.

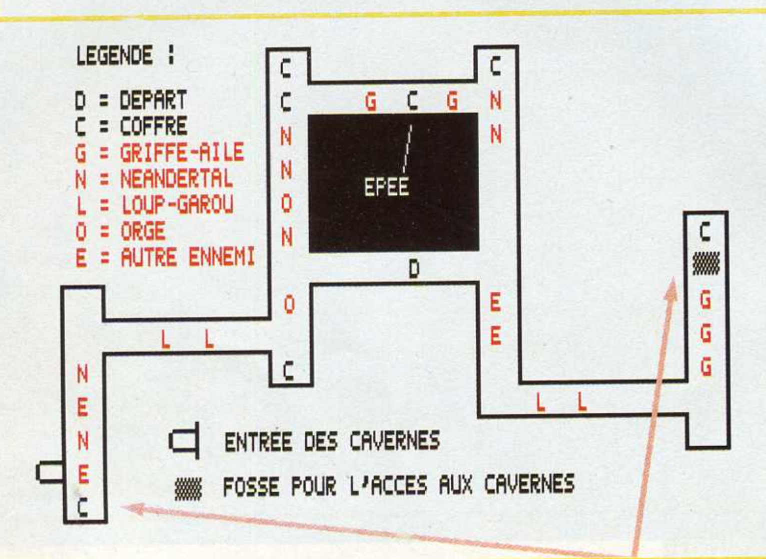
(Christophe LOREK)

PAR FRAMY

BARBARIAN II

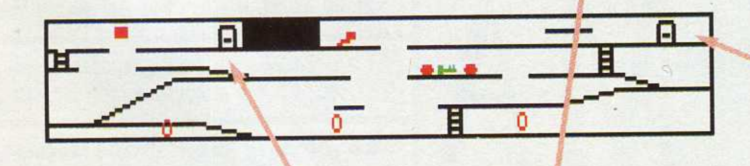
Pour arriver rapidement à la fin du jeu, suivez les indications écrites ainsi que les flèches. Les autres plans et flèches vous montrent la structure complète du jeu. En avant pour l'aventure !

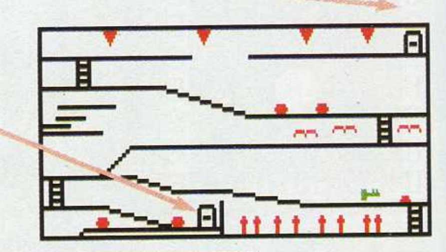
LA FORET



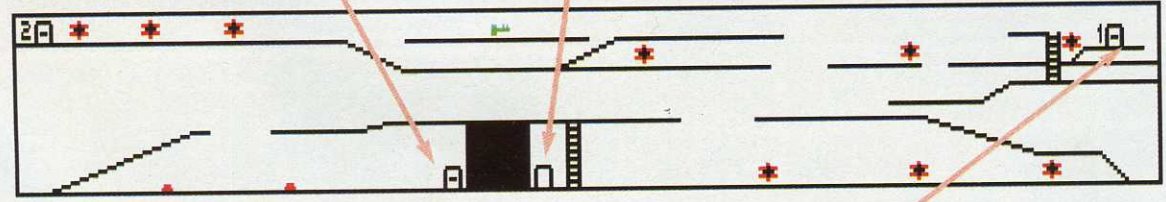
Récupérez avant tout, la grande épée cachée dans le coffre. Pour l'instant, c'est la seule arme nécessaire alors ne vous encombrez pas des autres. Procédez par sauts pour y arriver sans blessures. Ensuite, détruisez tous les ennemis et ouvrez tous les coffres afin de gagner des sous et des options. Méfiez-vous du lutin, c'est un voleur ! Maintenant, empruntez la fosse qui est une entrée pour les Cavernes de l'Espoir Perdu...

LES CAVERNES DE L'ESPOIR PERDU



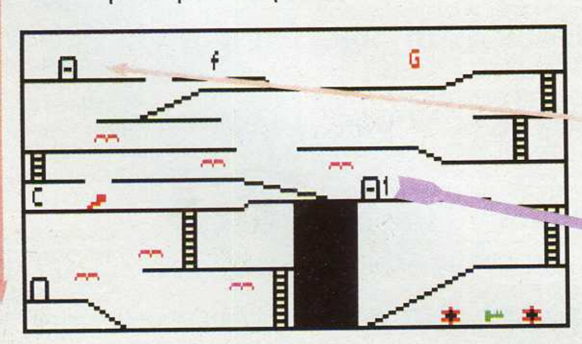


PLAN 1 : Ramassez la clé puis empruntez la porte 1. Empruntez la porte 2.

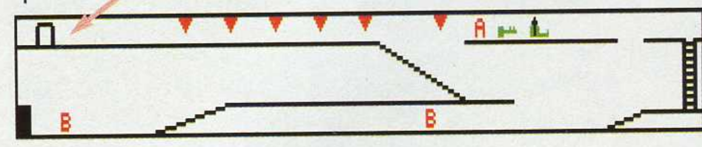


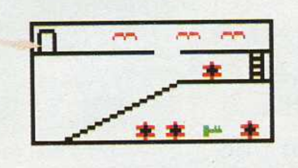
PLAN 3

Ramassez la clé, placez-vous baissé contre le mur de droite, attendez que les araignées soient sur vous, levez-vous et utilisez le grappin pour remonter. Ramassez la fléchette puis empruntez la porte 1.

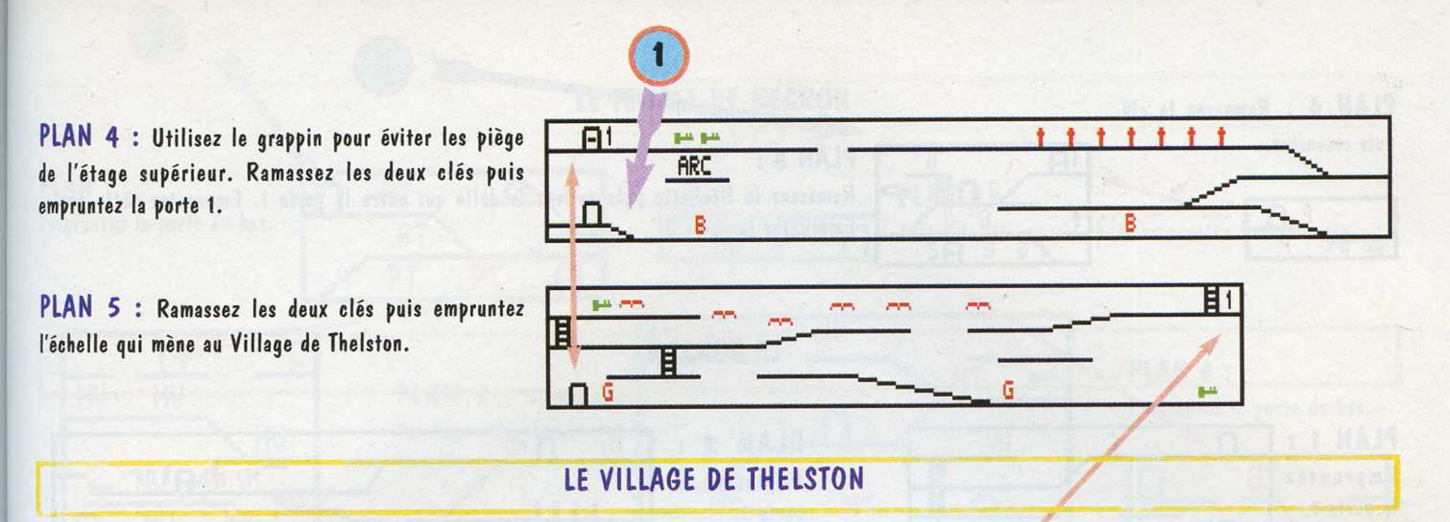


PLAN 2 : Ramassez la clé ainsi que le grappin puis repassez par la même porte.





1

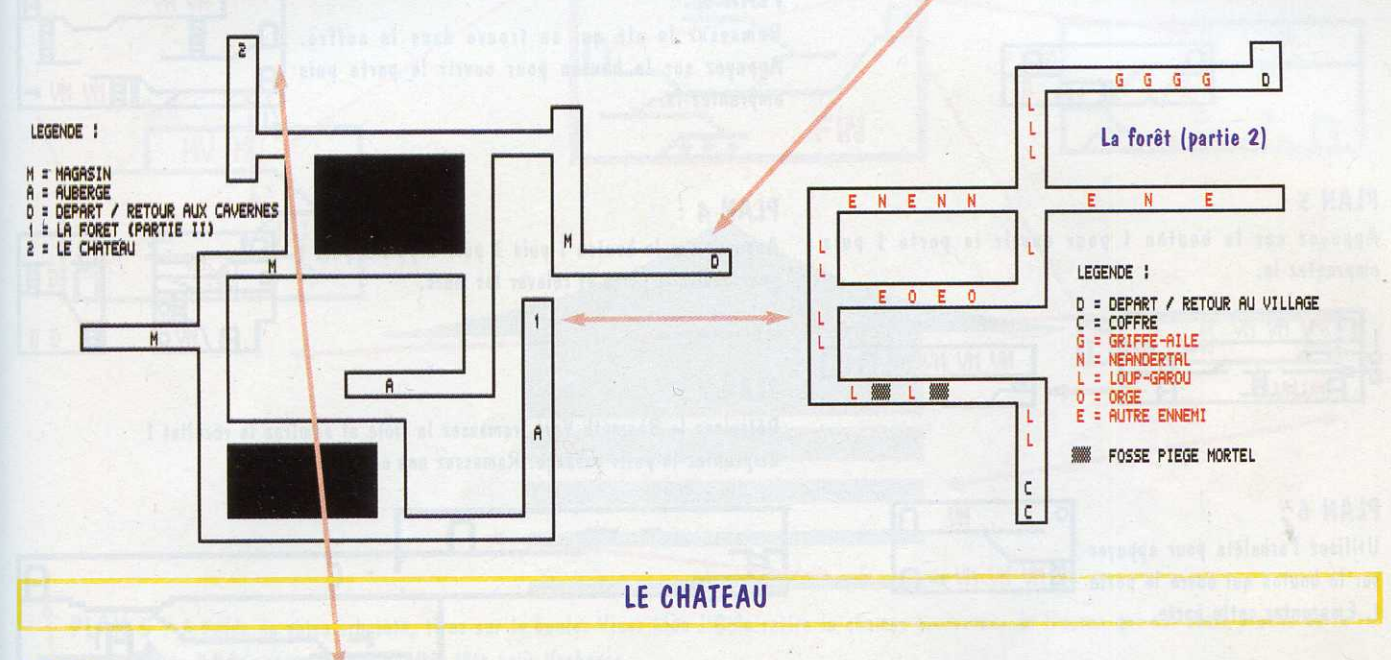


PLAN 4 : Utilisez le grappin pour éviter les piège de l'étage supérieur. Ramassez les deux clés puis empruntez la porte 1.

PLAN 5 : Ramassez les deux clés puis empruntez l'échelle qui mène au Village de Thelston.

LE VILLAGE DE THELSTON

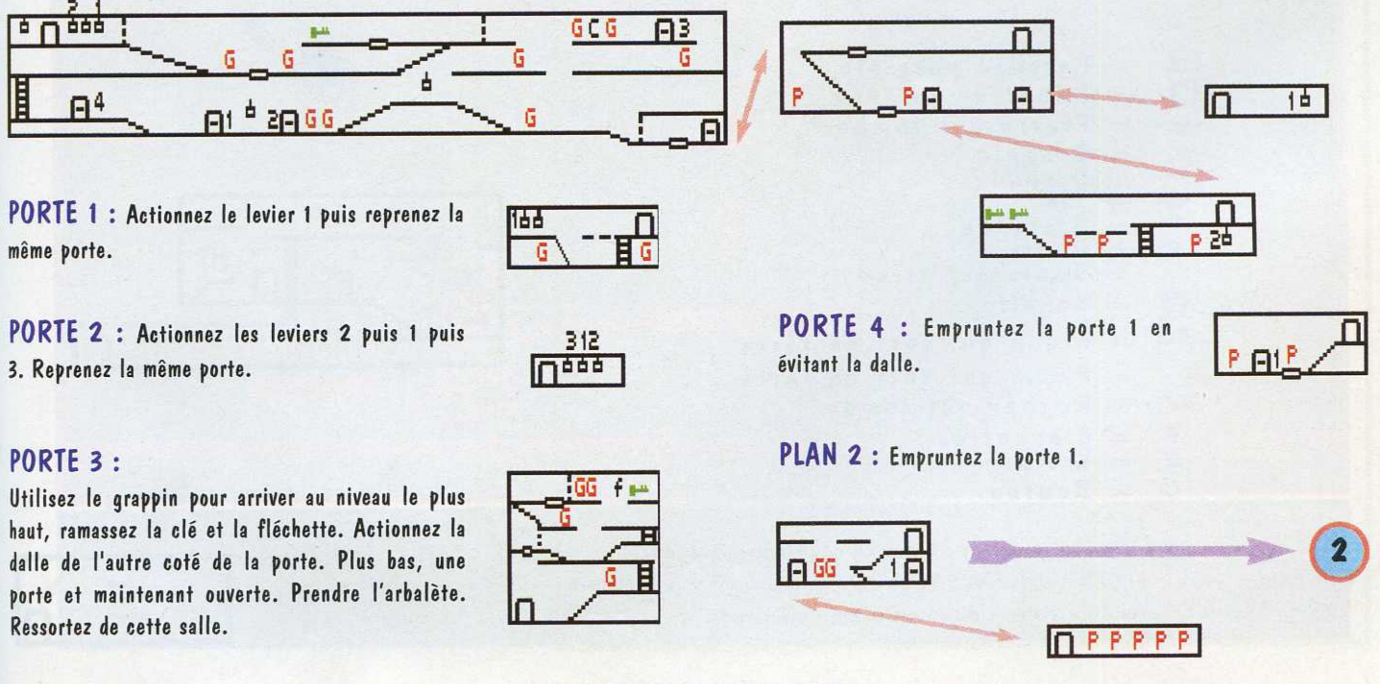
Nous savons que votre nature vous pousse à taper sur tout ce qui bouge mais gardez votre sang froid dans le village car les gardes sont terribles ! Entrez dans les auberges si vous avez des ennuis de santé. Après tout cela, empruntez la porte 2 à l'aide du grappin. Cette porte mène au Château.



LE CHATEAU

PLAN 1

Pour ouvrir la porte, actionnez les leviers 1 et 2. Actionnez la petite dalle en bas de l'escalier, entre les deux ennemis. Ramassez la clé. Empruntez la porte 1. Empruntez la porte 2. Empruntez la porte 3. Empruntez la porte 4.



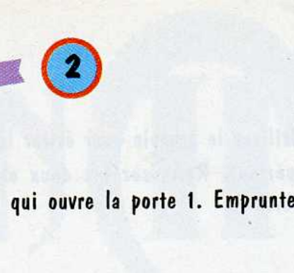
PORTE 1 : Actionnez le levier 1 puis reprenez la même porte.

PORTE 2 : Actionnez les leviers 2 puis 1 puis 3. Reprenez la même porte.

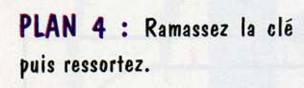
PORTE 3 :
Utilisez le grappin pour arriver au niveau le plus haut, ramassez la clé et la fléchette. Actionnez la dalle de l'autre coté de la porte. Plus bas, une porte et maintenant ouverte. Prendre l'arbalète. Ressortez de cette salle.

PORTE 4 : Empruntez la porte 1 en évitant la dalle.

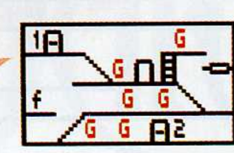
PLAN 2 : Empruntez la porte 1.



PLAN 4 : Ramassez la clé puis ressortez.





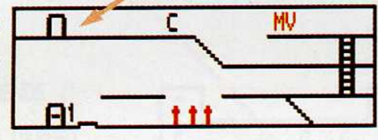


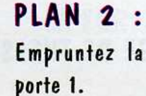
PLAN 3 : Ramassez la fléchette puis activez la dalle qui ouvre la porte 1. Empruntez cette porte. Empruntez la porte 2.

LE DONJON

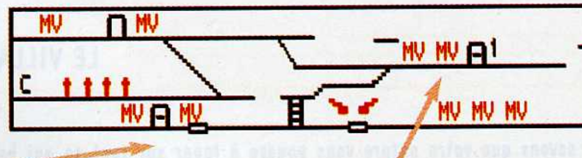
PLAN 1 : Empruntez la porte 1.



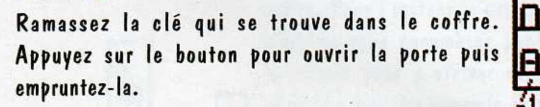


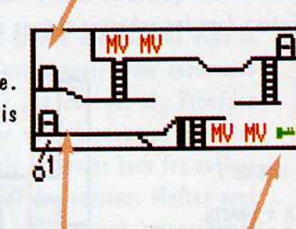


PLAN 2 : Empruntez la porte 1.



PLAN 3 : Ramassez la clé qui se trouve dans le coffre. Appuyez sur le bouton pour ouvrir la porte puis empruntez-la.

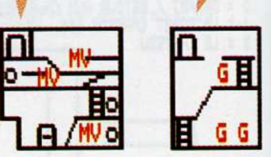




PLAN 5 : Appuyez sur le bouton 1 pour ouvrir la porte 1 puis empruntez-la.

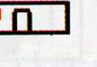
PLAN 4 : Appuyez sur le bouton 1 puis 3 puis 2 puis 3 puis 1 pour ouvrir la porte et relever les murs.



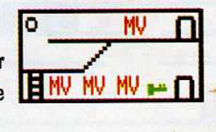


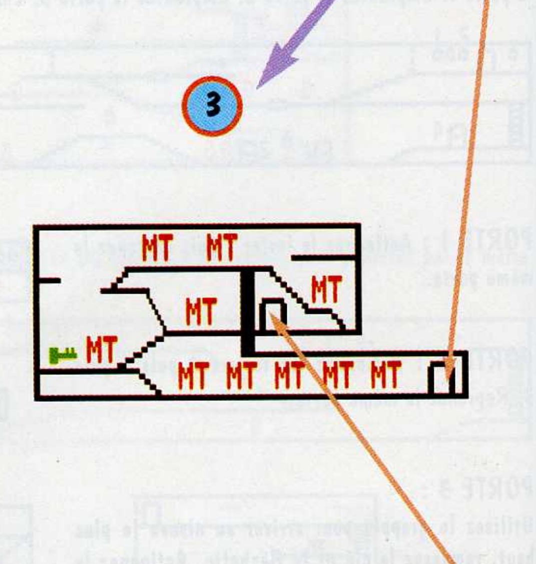
PLAN 7 : Détruisez le Bhempth Vert, ramassez la fiole et admirez le résultat ! Empruntez le petit passage. Ramassez une clé.





PLAN 6 : Utilisez l'arbalète pour appuyer sur le bouton qui ouvre la porte 1. Emprunter cette porte.





LEGENDE

= Passage possible
= Début du tableau
= Pierre qui tombe
= Grappin
= Oiseau
= Clé
= Araignée
= Boule
= Boule qui tire
= Echelle
= Pique qui sort de terre
= Pique qui sort de terre
= Rocher qui tombe
f = Flèchettes
= Levier
o = Bouton

Les monstres sont signalés par des abréviations rouges. Par exemple, dans le DONJON, MV vous signale qu'il y a un Mort Vivant. Consultez votre documentation si nécessaire !

3

LE TEMPLE DE NECRON

PLAN 1 : Empruntez la porte du bas.

PLAN 2 : Evitez le Dinosaurier puis empruntez l'autre porte.

PLAN 3 : Ramassez les deux clés. Empruntez la porte 1.

PLAN 4 : Empruntez la porte du bas.

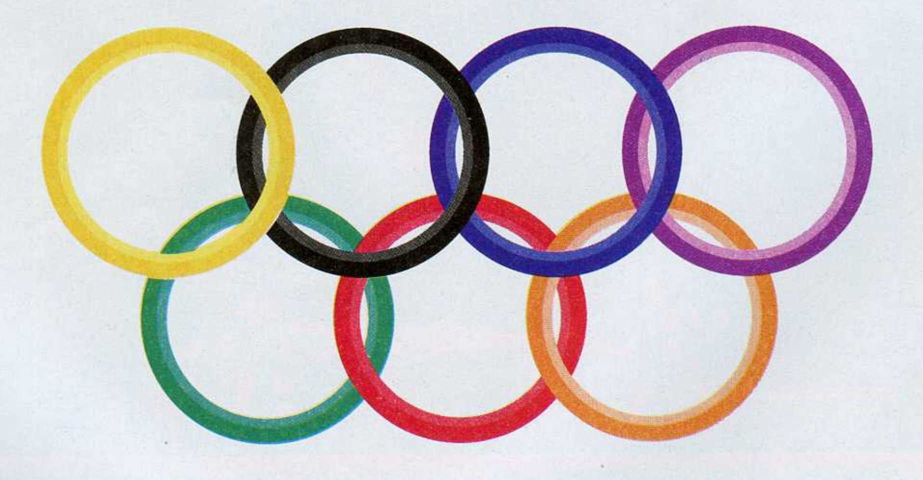
PT PT PT PT D MT MT MT MT MT C MV MV MV MV MV MU MV MV MV MV MV 1 GT GT GT P P P P FIN D

PLAN 5 : A l'aide de votre arbalète, tirez sur la boule. Visez bien ! Cela retire le champs protecteur de Necron qui est alors proche de la mort. Mettez-lui des coups d'épée dans la tête pour l'achever.





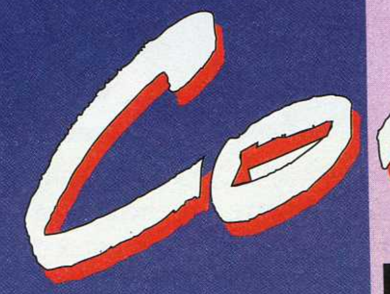
Partenaire officiel des jeux sur consoles





EN VENTE ACTUELLEMENT
CHEZ TOUS LES MARCHANDS DE JOURNAU





Consoles NEWS



SEGA-GAMEGEAR
MEGADRIVE
SUPER GRAFX
LYNX
GX 4000

NINTENDO
GAME BOY
PC ENGINE
NEO GEO
SUPER FAMICOM

ASTERIX CHEZ LES NIPPONS

31 TESTS

ASTERIX • BEETLEJUICE • BERLIN WALL • BUCK ROGERS • CHIP'N DALE • CYBER DODGE • DARIUS II • EXPLORER MR DON • FLINTSTONES • JOE MONTANA II • JOHN MADDEN • MANIAC MANSION • MISSION IMPOSSIBLE • NASCAR • NINJA GAIDEN • PAPER BOY II • PRINCE OF PERSIA • RAIDEN • RINGS OF POWER • SOCCER BRAWL • SOULBLADER • STAR WARS • SUPER ADVENTURE ISLAND • SUPER FANTASY ZONE • SUPER WATER BOMB • THUNDER SPIRITS • TOKI • TROUBLE SHOOTER • WORLD CUP 92 • XYBOTS

DES HAUTS



Alain Huyghues-Lacour



J'm Destroy

consoles news

ALAIN HUYGHUES-LACOUR - J'M DESTROY

EDITO

Tout ça promet. Dans quelques mois, mes amis, je vous garantis une guerre sanglante, une guerre acharnée, une guerre pire encore que celles qu'on voit tous les jours sur nos écrans. Alors que les machines de Sega s'incrustent et s'installent dans nos chaumières à une allure phénoménale, que les ventes des consoles NEC sont en perte de vitesse, Nintendo descend du sommet sur lequel il observait le spectacle, tel Napoléon perché sur une colline guidant ses troupes au combat, pour se lancer lui aussi dans cette bataille pour la domination du marché. Quoique la guerre soit d'ores et déjà terminée au Japon, Nintendo sortant vainqueur haut la main, aux Etats-Unis et plus encore en Europe la lutte risque d'être chaude, brûlante, que dis-je, torride même. Depuis l'annonce par Nintendo de la sortie de la Super Nintendo (la version officielle de la Super Famicom) pour le mois d'avril -enfin en théorie, je ne voudrais pas être médisant mais tout le monde sait bien que les dates ne sont jamais respectées- et l'arrivée prochaine d'un nouveau packaging pour tous les produits Sega avec Sonic The Hedgehog inclus, l'année 1992 risque fort d'être le champ d'événements que les âmes sensibles feraient mieux d'éviter de mater... Les crises cardiaques arrivant malheureusement bien plus rapidement qu'on pourrait le croire.

Si vous avez une Master System, vous avez bien de la chance, aujourd'hui c'est votre machine qui est à l'honneur et, plus particulièrement Astérix, qui est le coup de coeur du mois. Débordant de nouveautés, de news, de tests exclusifs, de photos méga géantes, Consoles News est une fois de plus là pour vous faire saliver. Alors, n'attendez plus une seconde pour tourner la page et pour en profiter, il n'y a pas mieux dans toute la galaxie.

Sayonara

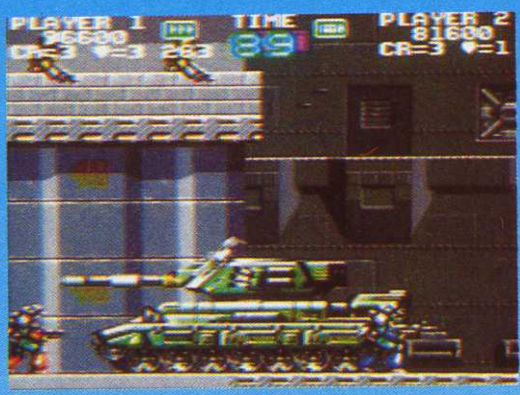
Aviateur J'm Destroy

Vous serez peut être étonné de voir que ce mois, très peu de jeux sont présentés sur Megadrive. Non pas que cette machine soit en régression, loin de là. Mais les éditeurs ont tellement de trucs en tête, tellement de titres en cours d'exécution qu'ils sont complètement perturbés, débordés, sur les talons. Du coup, ils oublient de lancer sur le marché leurs différentes productions et les jeux que l'on a annoncés dans les précédents numéros ne sont toujours pas disponibles. C'est galère, nous sommes d'accord. Mais tant que les délais ne seront pas respectés, ce genre de situation pourra se reproduire. Ne vous découragez tout de même pas, amateurs de Megadrive, je vous promets que le mois prochain, vous allez être submergés par des tonnes de pixels qui vous décolleront les yeux des orbites, et encore, les mots sont faibles... De toute manière, comme vous êtes fous de consoles et de TOUTES les consoles, vous ne regretterez pas grand-chose, car pour avoir de la news et de la bonne, comme celle qu'on peut acheter à un revendeur à la sauvette, vous allez en avoir, et pas qu'un peu. Allez, on prend son souffle et on y go de suite...

DES BAS

SUPER FAMICOM

Après plus d'un an d'existence, la Super Famicom voit tous les mois sa logithèque s'enrichir de titres déments et nouveaux. Ce n'est pas Irem qui démentira ces dires, puisque une de leur prochaine réalisation, **Gunforce** devrait arracher un maximum lors de sa sortie annoncée pour juin-juillet ; d'accord, c'est pas pour demain, mais l'attente devrait en valoir le coup. Programmé sur une cartouche de quatremégas, Gunforce est un Beat' Em Up à deux joueurs qui se déroule dans un monde futuriste. Dans ma carcasse de deux robots super entraînés et super armés, il faudra libérer la planète, envahie par des cafards puants. Graphiquement assez extraordinaire, Gunforce devrait présenter une action riche où les retournements de situations seront nombreux. Avec des monstres de fin de niveaux gigantesques, des routines de programmation démentes et une bonne animation, ce prends-ça-dans-la-gueule-et-fous-moi-la-paix (traduction approximative de Beat'Em Up) vous rendra complètement fou. A déconseiller aux personnes cardiaques.



Gunforce

Dans **World Champion** de Softel, une boite que l'on ne connaît pas encore, vous allez devoir enfiler vos gants pour en mettre plein la gueule à vos adversaires. Cette simulation de boxe se déroule un peu comme Final Blow sur Megadrive, les adversaires sont vus latéralement et les coups exécutables sont nombreux. Entre les uppercuts, les crochets du droit ou du gauche, les directs, les coups au foie ou au visage, vous n'aurez que l'embarras du choix pour devenir champion du monde et hisser bien haut la ceinture tant attendue. Avec quatre mégas de programmation et une dizaine d'adversaires à battre, la lutte sera chaude, mais comme vous êtes loin d'être des nazes, cela ne devrait pas vous poser trop de problèmes.


World Champion

Devant le succès des Final Fight et autre Street Fighters, il fallait bien qu'une société comme Jale coréagisse. Avec l'annonce de la sortie de **Rushing Beat** pour le 27 mars au Japon, c'est désormais chose faite. Totalement inspiré de



Rushing Beat

l'excellent Beat'Em Up de Capcom, Rushing Beat offrira au joueur la possibilité de jouer et de se bastonner à deux simultanément, un plus très appréciable par rapport à Final Fight. Conservant d'excellents graphismes ainsi qu'une grande variété de coups (de pieds et de poings), ce jeu de baston devrait faire parler de lui dès sa sortie. Je vous rappelle qu'il faut compter entre une et deux semaines, en import parallèle, pour qu'un titre passe nos frontières et débarque sur nos écrans. Faites donc le calcul, pour savoir quand vous allez en profiter, moi je suis trop fatigué !
On vous a déjà parlé d'**Axelay** de Konami,



Axelay

mais de nouvelles informations nous étant parvenues, nous n'avons pas résisté au plaisir de vous les communiquer (que la formule est belle !). Bien que ce Shoot'Em Up se déroule dans sa très grande majorité suivant un scrolling horizontal, Konami l'éditeur a jugé utile d'ajouter quelques trucs supplémentaires, histoire de sortir des sentiers battus du jeu de tir traditionnel. Parmi ceux-ci, notons tout particulièrement les scènes en trois dimensions qui apportent un peu d'originalité à l'ensemble. D'une qualité remarquable, Axelay présente également des armes et des monstres variés et



Super Cup Soccer

terrifiants. Profitant des avantages qu'offre la Super Famicom en matière de zooms et de rotations, on vous garantit du plaisir avec Axelay qui devrait voir le jour vers la fin du mois d'avril. Mais tout le monde sait bien que les dates, aujourd'hui, ne veulent plus dire grand chose.
Pas d'inquiétude à avoir en ce qui concerne **Super Cup Soccer** de Jaleco. Cette nouvelle simulation de football sur Super Famicom devrait en effet être à la hauteur de toutes nos espérances. Contrairement à Super Formation Soccer, Super Cup se déroule dans le sens horizontal, le terrain scrollant de la droite vers la gauche et inversement. Convertie du jeu d'arcade, qui fait encore rage chez les arcadiens aujourd'hui, cette simulation peut se jouer aussi bien seul qu'à deux, en compétition ou en match amical ; un scanner vous permet de savoir à tout moment où sont placés vos joueurs ; très utile pour éviter les





Ultima VI

longues passes en avant souvent foireuses. Programmé sur une cartouche de huit mégas, SCS sera disponible le 24 avril au japon, trois jours après mon anniversaire, alors si vous voulez me faire un cadeau, vous saurez quoi m'offrir !
Avec **Ultima VI**, on rentre dans un tout autre domaine, celui des jeux de rôles, balaises et qui prennent la tête comme jamais. Loin d'être péjorative cette remarque est tout simplement destinée à vous mettre en garde ; seuls, les vrais joueurs, ceux qui adorent les jeux de rôles, pourront apprécier Ultima VI à sa juste valeur. D'une difficulté surprenante, cette production est encore rendue moins abordable au commun des mortels par la langue utilisée : le Tong c'est sympa, c'est vrai, l'écriture est belle, les hiéroglyphes coolos, mais pour comprendre c'est pas triste. Un jeu que l'on préférera certainement voir lorsqu'il sera en Anglais. Huit mégas de prise de crâne, annoncés au pays du soleil levant pour le 3 avril (18 jours avant mon anniversaire, mais ce n'est pas la peine de me l'offrir, en tong je n'y jouerai pas. Merci d'avance !).
Après le rush des simulateurs de golf juste après la sortie de la Super Famicom, on n'entendait plus trop parler de cette catégorie de jeux. L'accalmie est désormais rompue avec **Super Birdie Rush** de Data East. Elle aussi programmée sur une car-



Super Birdie Rush

touche de huit mégas, cette simulation de golf se déroule entièrement suivant un scrolling multi-directionnel, où l'action est vue de haut. Un survol en trois dimensions du terrain, vous permettra de mieux apprécier les différents dénivelés. Très complet à tous points de vue, Super Birdie Rush devrait bien se comporter devant

Smash TV



les autres simulations de ce sport, sur cette bécane. **Smash TV** de Ascii corp est un Shoot'Em Up à scrolling vertical qui s'apparente à Gauntlet. Outre une réalisation globale tout-à-fait intéressante, Smash TV offre la possibilité de jouer à deux en même temps. Proposant des monstres de fin de niveaux assez originaux et toujours spectaculaires, cette production permettra



Super Gachapon World

également à ses acquéreurs de ramasser des armes délirantes et spectaculaires. Annoncé au Tongland pour le 27 mars, il sera intéressant de savoir ce qu'il en sera réellement.
Dans la série des jeux : on ne comprend rien avant d'en voir un peu plus, nous avons le plaisir de vous présenter **Super Gachapon World**. A mi- chemin entre le jeu de tir et le jeu de simulation, cette réalisation de Yutakai (une boite inconnue encore) devrait voir le jour dans le courant du mois de juin. Programmée sur huit mégas, on vous tiendra au courant des évolutions et du contenu de cette cartouche dès qu'on aura reçu un peu plus de renseignements. Parce que là, je vous raconte même pas le boxon, on ne sait rien, mais alors, rien du tout.
Bien que le titre ne se prête pas du tout à la chose, **Mystery Circle** est un remix de Tetris sur Super Famicom. Comme d'habitude, il faudra emboîter les formes géométriques qui défileront de haut en bas et les faire disparaître des lignes ainsi constituées les unes après les autres.



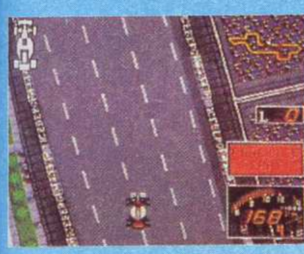
Mystery Circle

Proposant une option permettant de s'affronter à deux, Mystery Circle devrait être un jeu intéressant et jouissif. Malheureusement, aucune date de sortie ne nous a été communiquée. Il faudra donc attendre un peu avant de pouvoir exprimer tout notre plaisir à faire disparaître ces blocs défilants.
Avec Super Birdie Rush et bientôt **PGA Tour Golf,** la Super Famicom est loin d'être la machine comportant le moins de golfs à sa logithèque. Disponible dès le mois d'avril (le mois de mon anniversaire, si vous vous souvenez), cette simulation de golf



PGA Tour Golf

d'Electronic Arts a fait les beaux jours de la Megadrive. Entièrement réalisée en trois dimensions, plusieurs vues sur le terrain et sur les parcours seront proposés. Assez complète, cette simulation est plus particulièrement destinée aux puristes, son réalisme étant poussé à l'extrême.



F1 Grand Prix

Alors que tout le monde attend avec impatience F1 Exhaust Heat qui s'annonce dément (sortie prévu au Tongland pour le 21 février), Video Sytem est un train de finaliser sa simulation automobile à elle, perso. Ressemblant à l'excellent F1 Circus des consoles PC Engine et Megadrive, **F1 Grand Prix** vous permettra de participer aux plus grands circuits de Formule Un du monde. Pour devenir champion du monde des pilotes et pour obtenir la reconnaissance de tous, vous devrez toujours bien vous placer. Très rapide et super maniable, F1 Grand Prix est contenu sur une cartouche de huit mégas et sera disponible dans le courant du mois de mars.

PC ENGINE

Depuis que la Turbo Grafx, le modèle américain de la PC Engine, a été remplacé par la PC Engine Duo Outre-Atlantique, et, devant le succès du CD Rom au Japon, il n'est pas étonnant de voir que de nombreux développeurs ont décidé de sortir leurs jeux sur CD. Ainsi toutes (ou presque) les nouveautés à venir seront disponibles sur ce support et non plus sur carte. C'est dommage, on est au courant merci, mais que voulez-vous, Yachikonosan is Yachikonosan (traduction très approximative de business is business) et il faut bien que les CD Roms se vendent.

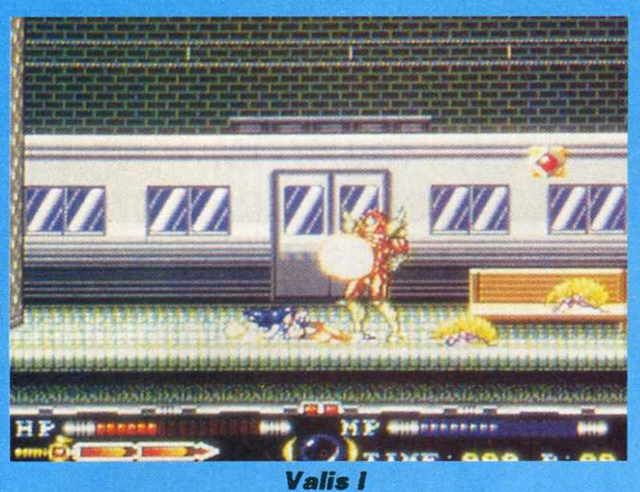


Terra Forming

Dans la plus pure tradition des Shoot'Em Ups à scrolling horizontal, voici **Terra Forming**. Alors que vous naviguiez tranquille, pénard dans un vaisseau interstellaire, des milliards, que dis-je, des centaines de millions de milliards d'ennemis vous accostent et vous tirent dessus comme dans les meilleurs moments de la guerre des étoiles. Heureusement, des options salvatrices vous viendront en aide pour éliminer tous ces salopards qui ne veulent que votre peau. D'une excellente réalisation, Terra Forming est d'une rapidité tout-à-fait exemplaire. Comportant une dizaine de niveaux, ce jeu de tir devrait faire parler de lui.

Conan

Conan, qui n'a absolument rien à voir avec le film de notre vieil ami Arnold, est un jeu d'arcade comme on aime en voir sur cette bécane. Alors que l'action se déroule suivant un scrolling multidirectionnel comme on aime en voir sur cette



Valis I

machine, tous les niveaux sont accompagnés d'une musique fabuleuse qui fait vraiment plaisir à écouter.
Parfaitement bien animé et d'une difficulté croissante, ce jeu d'action devrait avoir ses fans au sein des possesseurs de CD Rom en France.
Décidément, on ne comprendra jamais comment fonctionnent ces Japonais. Après les sorties successives de Valis II, III, IV, voilà que Riot songe à commercialiser **Valis I**. On se demande vraiment pourquoi ce titre n'est pas apparu avant les autres. Peut-être moins impressionnant que les précédents, Valis reste tout de même excellent. En glissant, en dérapant, en sautant, en emmagasinant des options, en pulvérisant vos adversaires à grand coup d'épée, vous



Slime World

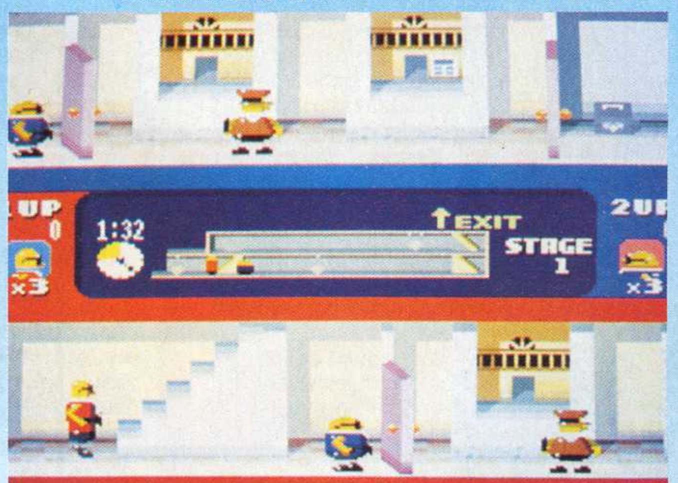
devrez délivrer votre soeur enlevée par un troupeau d'enfoirés. D'une réalisation toujours aussi bonne que les autres épisodes de la série, Valis sera disponible sur CD Rom le 19 mars, au Japon bien sûr.
Converti de la Lynx, **Slime World** est un jeu absolument répugnant. Après un malfonctionnement de votre engin spatial, vous êtes obligé d'atterrir sur une planète où les slimes, la gélatine gluante et les monstres dégoulinant de partout sont légion. A la recherche de pièces pour réparer, vous vous enfoncez dans des grottes franchement dégueulasses. En récupérant des objets perdus par des aventuriers passés là avant vous, vous augmentez votre force de dissuasion. Animé par un scrolling multi-directionnel, excellent Slime World est un jeu original et sympathique que l'on a hâte de découvrir sur CD Rom.
Prévu au Japon pour le 13 mars, **Cloud Master** est un Shoot'Em Up à scrolling horizontal qui tient sur une cartouche de trois mégas. Aux commandes d'un nuage volant (on arrête pas le progrès), il faudra affronter des dizaines de monstres qui ne sont pas prêts à se laisser abattre aussi facilement que ça. Vous évoluerez dans un monde assez enfantin où la bonne humeur règne. Comportant une demi-douzaine de niveaux, Cloud Master devrait être une



Cloud Master

bonne alternative à tous ces jeux de tir spatiaux qui pullulent sur cette bécane.
Connu par les possesseurs de Megadrive et de Master System, **Bonanza Brothers** est un jeu de plates-formes assez original. Dans la peau de deux gangsters, vous devez dévaliser des banques sans vous faire piquer par des gardes toujours très mal placés. En enfonçant des portes, en sautant un peu partout, en empruntant des escaliers, vous découvrirez de nombreux trésors cacheés. Utilisant des graphismes un peu grossiers, Bonanza Brothers n'est pas un des titres les plus attendus du moment mais restera certainement dans une bonne moyenne de qualité.
Avec **Genocide**, vous vous retrouvez une fois de plus dans la peau d'un robot qui aura comme mission d'éliminer à vue tout ce qui bouge. Dans un décor post-apocalyptique, il faudra assurer un maximum pour ne pas vous faire buter comme un malpropre. Armé d'une épée laser et de quelques autres armes dont je vous tairai le nom pour vous en laisser la surprise, des ennemis surgissant de partout essayeront de vous mettre à mal et cela tout au long de la dizaine de niveaux que comporte ce jeu. Graphiquement, peut-être un peu simple, Genocide devrait pourtant être doté d'une action haletante.
Disponible à partir du mois d'avril, **Equinox Warrior II** est un jeu de plates-formes et de combats dans lequel vous dirigez un samouraï de l'antiquité. Partant avec un gros handicap, la première version de ce titre

Bonanza Brothers





Genocide

Equinox Warrior II





étant en effet d'une nullité sans nom, on espère que l'équipe de Namcot aura rectifié le tir. Comportant des monstres impressionnant par leurs tailles, cette réalisation vous entraînera dans un monde terrifiant où violence et sang sont les seuls mots connus.

MEGADRIVE

Ne soyez pas déçus, amateurs de Megadrive, nous vous avons prévenus, ce mois-ci il n'y a pas grand-chose pour votre machine. En fait, le seul titre que nous vous annonçons et dont nous n'avons pas encore parlé est **Road Light**. Au volant d'un véritable monstre sur roues, un Truck américain si vous préférez, vous devrez allez le plus rapidement possible pour arriver au bout de la route en vainqueur. Bien sûr, d'autres sont sur vos traces et vous précèdent. A vous de rouler comme un fou, de les dépasser, de les doubler et de leur montrer de quel bois vous vous chauffez. Doté de graphismes géniaux et d'une animation tout aussi remarquable, Road Light est à mi-chemin entre la simulation et le course automobile. Très détaillé et impressionnant, aucune date n'a cependant été avancée quant à la sortie de ce soft. Une affaire à suivre...

Road Light



GAME GEAR

La troisième où la quatrième simulation de baseball sur Game Gear ne devrait plus trop tarder à venir, sa date de commercialisation étant annoncée pour le 24 avril (d'accord c'est pas pour demain, mais dans la vie vous savez, tout est relatif. Tenez, par exemple, si vous prenez la date de la fin du monde le 12 décembre de l'année 500 millions après Jésus Christ, le 24 avril est proche, très proche même!). Répondant au doux patronyme de **Hyper Pro Baseball'92** cette simulation vous transportera dans les méandres du championnat de baseball. Avec la possibilité de choisir votre terrain, changer de joueur en cours de partie, tester votre force de frappe dans la balle grâce à un mode entraînement, cette simulation devrait assurer bien comme il faut.



Hyper Pro Baseball'92

Ahhh, ça fait vraiment plaisir d'annoncer la sortie d'un titre comme **Monster World II**. Ce jeu d'action et d'aventure qui a connu un vif succès sur toutes les machines sur lesquelles il a été converti est prévu pour le 27 mars. Dans la peau du petit Wonder Boy, vous allez découvrir un monde merveilleux mais aussi très dangereux, où de nombreuses bestioles et de nombreux pièges vous tomberont dessus. Graphiquement fort bien réalisé, ce titre entièrement réalisé par Sega devrait être un modèle du genre. A conseiller à tous les amoureux de l'aventure et de la bagarre, même si dessins sont parfois un peu enfantins. Un jeu riche qui vous tiendra en haleine pendant de longs moments.



Monster World II

Astérix

Les stars se succèdent et ne se ressemblent pas sur la Master System. Après Donald Duck, c'est au tour d'Astérix et d'Obélix de faire une entrée triomphale. Les Romains ont encore ourdi un machiavélique complot. Ils ont en effet capturé le druide, Panoramix, de ce petit village d'irréductibles gaulois. Inutile de vous faire un dessin, Panoramix aux mains des Romains, c'est la potion magique chez l'ennemi. La position est donc bien périlleuse et c'est pour cela que le chef du village décide d'envoyer ses deux meilleurs guerriers retrouver le précieux personnage. Voilà donc Obélix et Astérix partis sur les routes de Gaule et de l'Empire Romain, jusqu'à Rome, car, comme on le dit souvent, tous les chemins y conduisent.

Successivement, les deux compères vont visiter des endroits bien étranges où les pièges et les ennemis abondent. Mine de rien, c'est tout de même en territoire ennemi que l'on trouve le plus d'ennemis! Du légionnaire planqué sous une motte de terre ou encore camouflé dans un arbre creux, aux animaux plus ou moins belliqueux, il ne faudra pas faire de quartier. Pour ce qui est des pièges, certains niveaux atteignent un degré de vice assez surprenant et tout aussi agréable. Exemple, les jarres menant, par le biais d'un passage secret, à des plantes carnivores, des vies supplémentaires placées sur des pièges, une plate-forme mouvante se sectionnant subitement en deux (à vous de rester sur le bon côté)... Vous le voyez, le jeu risque de vous mener la vie dure, mais heureusement, le plaisir n'en sera que plus intense. Et la potion dans tout ça? Pas question de potion de super puissance, mais de potions explosives pour éclater les murs, de potions de boue pour franchir les étendues de lave ou bien encore des potions de feu pour faire fondre la glace à certains endroits. Utiliser ces potions sera parfois bien délicat, c'est-à-dire bien drôle! Certains niveaux secrets, à la Mario, sont particulièrement bien réalisés. C'est le cas de ces niveaux où vous devrez côtoyer des crocodiles géants ou encore de celui où vous devez vous contenter d'attraper la tonne de bonus tombant du ciel. Nous autres Gaulois, nous savions bien qu'il devait tomber quelque chose du ciel! D'une manière plus générale, les écrans sont très colorés et plutôt beaux, même si un arrière-plan plus travaillé aurait été le bienvenu. Mais, bon, on ne peut pas tout avoir! De plus, chaque niveau est particulier et ne ressemble absolument pas au niveau précédent. Pas question de scènes qui









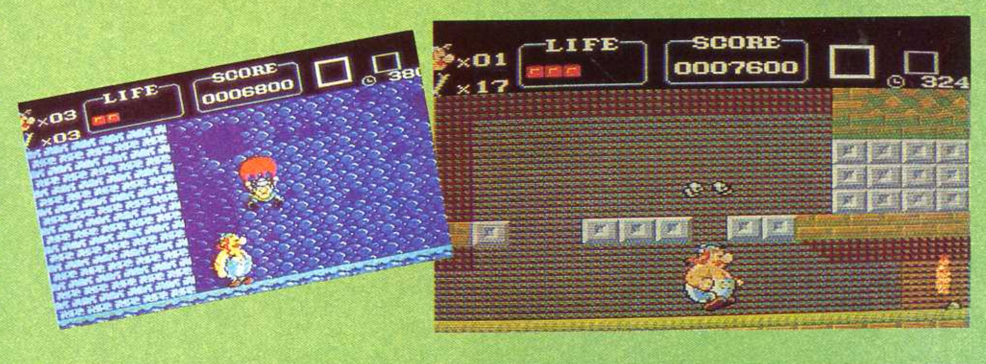






reviennent sans cesse, l'accent à été mis sur le dépaysement à chaque instant. Et, entre nous, mais ne le répétez pas, c'est une incontestable réussite! Il n'a pas que les décors qui varient d'un niveau à l'autre. Le type même de l'action change lui aussi la majeure partie du temps. Lors de certaines étapes, il faudra faire preuve de dextérité pour sauter de plate-forme mouvante en plate-forme encore plus mouvante, alors qu'à d'autres moments, la rapidité sera votre meilleur atout. Lorsque je vous parle de rapidité, je pense à ce niveau où le scrolling horizontal est continu et où la moindre perte de temps est synonyme d'échec. L'originalité se retrouve aussi dans la présentation de certains boss, contre lesquels il ne faut pas véritablement se battre, mais où il faut plutôt faire preuve d'adresse.
L'animation est, elle aussi, impeccable tout au fil du jeu. Enfin une animation qui fait honneur aux capacités de la Master System! Il en va évidemment de même pour la musique, ou plutôt les musiques, qui, toutes, sont très sympathiques. Des jeux de cette qualité, on en redemande encore et toujours. Si vous n'êtes pas encore convaincu qu'Astérix sera le jeu de l'année sur la Master System (c'est ma boule de cristal qui me le dit), essayez-le, ne serait-ce que cinq minutes, et vous serez vous aussi charmé.

T.S.R.





EDITEUR : SEGA
GRAPHISME : 18
MANIABILITE : 18
SON : 16
ANIMATION : 17

MASTER SYSTEM 96%

THUNDER SPIRITS

En compétition il y a un an, pour le titre non-officiel de Shoot'Em Up de l'année, avec Hellfire, Thunderforce III (rebaptisé Thunder Spirits sur Super Famicom) avait sur Megadrive les faveurs du public.
Devant un tel succès, les programmeurs de Techno Soft ont certainement senti une tonne de thunes se profiler à l'horizon. C'est sans doute pour cette raison que ce titre, ô combien célèbre, est maintenant présent sur Super Famicom. Cette fois, pourtant, nous n'allons pas nous plaindre, car pour être beau, ce Shoot'Em Up est beau et ce n'est pas trop dire que de le dire, non mais !
Après une histoire sanglante et franchement ennuyeuse, où une planète paisible se fait détruire par de gigantesques flottes de martiens (ou autres) terrifiants et effrayants, vous vous apercevez très vite qu'aux commandes de votre croiseur inter-stellaire, vous n'êtes plus que la dernière chance d'un monde au bord du gouffre.
Dans un univers chaotique, vous voilà donc plongé au coeur d'un conflit galactique où la lutte sera chaude pour la conquête de la liberté.
Très vite, les événements se précipitent et se mettent en branle. Des dizaines d'ennemis apparaissent des quatre coins de l'écran. Souvent, il y a en a tellement, que bien des fois vous ne saurez où donner du laser. Enfin, la question n'est pas là, car, où que vous tiriez, un objectif sera atteint ; le tout est de savoir si c'est le bon. En engrangeant des pastilles de couleurs servant de bonus, votre engin spatial se customise de manière remarquable. En moins de temps qu'il ne faut pour le dire, des bombes à têtes chercheuses, des faisceaux Vulcan (redoutables), des rayons plutoniques viennent se greffer sur votre carlingue. Incroyablement efficaces, ces tirs ont la bonne idée de dilapider n'importe quel scolopendre qui se présente sur leur chemin.
Pour un Shoot'Em Up, Thunder Spirit est un modèle du genre. L'action est rapide et les effets spéciaux assez spectaculaires. Ce jeu, par exemple, a été le premier sur Megadrive à utiliser un scrolling sinusoïdal en guise de décor de fond. Bien sûr, cet effet spécial n'est pas le seul, mais devant le nombre impressionnant de ces derniers je préfère en rester là et ne pas vous en dévoiler d'avantage. Si le concept de Thunder Spirits en tant que Shoot'Em UP à scrolling horizontal est absolument fabuleux, l'élan d'enthousiasme s'estompe dès que le nombre de sprites, présent simultanément à l'écran, devient trop important. Une fois de plus, la Super Famicom a la fâcheuse tendance de ralentir au moment où il ne faut pas. Avec des scrollings multi-directionnels sur deux plans qui se déplacent à toute allure, Thunder Spirits souffre d'un manque de maniabilité. Bien souvent, on est écœuré par le peu de considération qu'a le vaisseau à votre égard. Toutefois, et malgré ces défauts, sans doute aussi parce que ce titre est une légende sur Megadrive, on ne peut pas totalement le rejeter, comme on le ferait avec Danboss lorsqu'il est insupportable, ce qui arrive souvent. Un jeu de tir qui reste donc sur Super Famicom d'une bonne facture, même si on est déçu par rapport à ce qu'on en attendait.

J'm DESTROY









SUPER FAMICOM
80%

EDITEUR : TECHNO SOFT
GRAPHISME : 16
MANIABILITE : 15
SON : 15
ANIMATION : 15
VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN

SUPER ADVENTURE ISLAND

Bien connues par bon nombre d'entre vous, les aventures de Wonderboy ont très souvent soulevé l'enthousiasme des joueurs à chaque nouvel épisode. Après plusieurs passages sur Master System, Megadrive, Pc Engine, Gamegear, Wonderboy is back, cette fois-ci, c'est sur Super Famicom.

Après avoir séjourné quelque temps chez Sega, Wonderboy a changé son fusil d'épaule, ou plutôt son skate board de pied, puisque pour la première fois, c'est Hudson Soft qui est chargé de sa conversion sur le seize bits de Nintendo.

Toujours aux prises avec des tracasseries amoureuses, habituelles chez un adolescent de son âge, Wonderboy doit venir en aide à sa bien-aimée qui se voit une fois de plus prisonnière d'une bande de scélérats de la pire espèce, qui ne rêvent que d'une chose : réduire notre petit héros à l'état de cafard nauséabond.

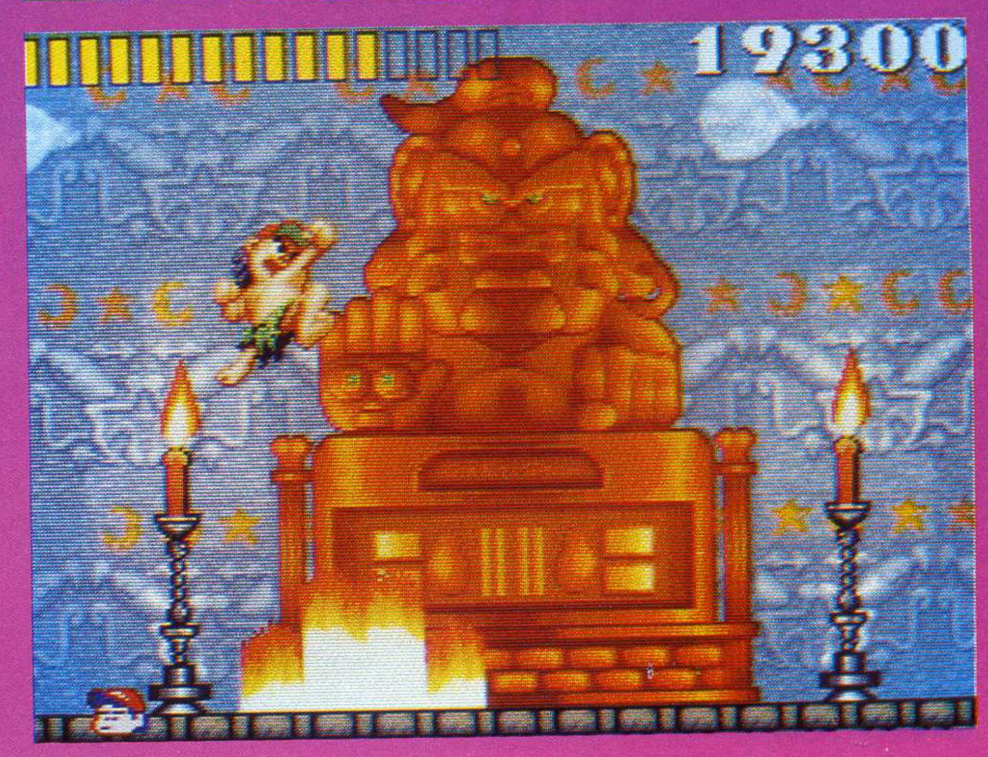
Tout commence à la lisière d'une forêt, où de nombreux animaux tout à fait imaginaires et imaginatifs viennent vous chercher des noises. Au début, pour vous dépêtrer des situations litigieuses et pour vous débarrasser des poursuivants lancés à vos trousses, vous n'aurez que le saut comme seul salut. Très vite cependant, vous découvrirez sur votre chemin des options qui vous permettront de vous battre, non pas à armes égales, il ne faut pas pousser le bouchon trop loin, mais elles assureront votre survie pendant un bon moment, jusqu'à ce que les affaires se corsent véritablement. Avec de petites hachettes de pierre (n'oublions pas que Wonderboy n'est encore qu'un primate, évolué certes, mais primate quand même), qui, au fur et à mesure de votre progression, se transforment en armes de plus en plus redoutables, comme des boomerangs, que vous pourrez tirer en rafale, vous cartonnez comme un fou sur tout ce qui bouge. Insecte, pachyderme, papillon, cancrelats, pour vous c'est du pareil au même, une petite pression sur le bouton de feu, et hop, les voilà réduits à l'état de cendre. Pour se déplacer plus rapidement, Wonderboy pourra également utiliser d'autres moyens de transports que la marche à pied. En empruntant des skate boards ou des chariots miniers, tel Indiana Jones dans Indiana Jones Et Le Temple Maudit, il sème la zizanie partout où il se trimballe. Tout en parcourant les différents niveaux et sous-niveaux de Super Adventure Island (il y en a trois par niveau), on découvre un monde merveilleux où les surprises sont assez conséquentes. Bien sûr, à la fin de chaque stage, notre petit héros doit se battre d'arrache-pied et venir à bout du monstre gigantesque qui le conclut. Mais tout cela est sans compter avec votre courage légendaire.

Graphiquement Super Adventure Island est superbe. Les détails des décors parfaitement réalistes et les couleurs se marient merveilleusement à l'ensemble. A certains niveaux, notamment à celui des grottes, vous vous souvenez de celles d'Indiana jones, on est même surpris et séduit par l'esthétisme de l'ensemble qui retranscrit à la perfection l'ambiance d'un tel endroit. Alors que l'animation des différents protagonistes de cette aventure est royalement réalisée, on reste malheureusement un peu déçu quant à la difficulté du jeu dans sa globalité. Plutôt destiné aux néophytes qu'aux véritables amateurs de jeux de platesformes, Wonder boy reste un véritable régal, une fois que l'on laisse un petit peu de côté ce détail qui, au demeurant, a tout de même son importance.

J'm DESTROY

SUPER FAMICOM
84%

EDITEUR : HUDSON SOFT
GRAPHISME : 18
MANIABILITE : 18
SON : 17
ANIMATION : 16
VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN





Soul Blader

Atteindrait-on enfin des sommets avec la fabuleuse 16 bits de Nintendo, plus connue sous le nom, il est vrai, de Super Famicom. Il n'en est pas moins vrai qu'avec la venue sur notre marché de la dernière super production de Enix (éditeur qui, je le rappelle, est à la base du somptueux Actraiser) les esprits retords devront se faire définitivement à l'idée que la SFC est une excellente console... Mais revenons à nos moutons. Soulblader, présenté comme la suite d'Actraiser, aux States, n'a pourtant rien à voir avec son prédécesseur, si ce n'est qu'il s'agit de la même équipe de programmeurs. Bref, les amateurs d'aventures à la sauce Zelda délicatement relevée avec du Y-S trouveront là de quoi combler tous leurs rêves les plus fous (dans la mesure du possible, évidemment). Mais trêve de bavardages, commençons...

Une fois encore, les forces maléfiques qui hantent les entrailles de notre pauvre planète, ont décidé de semer la zizanie. Et quelle zizanie mes aïeux ! Un vrai champ de batailles pour moines en pèlerinage aux Folies Bergères. Non contents de venir troubler le paisible repos des habitants de la vallée secrète, un apprenti démon, supo de "Gribouldinguetar" le grand (eh oui... Satan n'est pas toujours de la fête, la preuve !), s'est permis, en prime, de les projeter dans une autre dimension, voire même pour certains, de les tranformer en divers animaux. Il va s'en dire qu'on ne trouble pas l'ordre universel des choses sans en payer le prix.

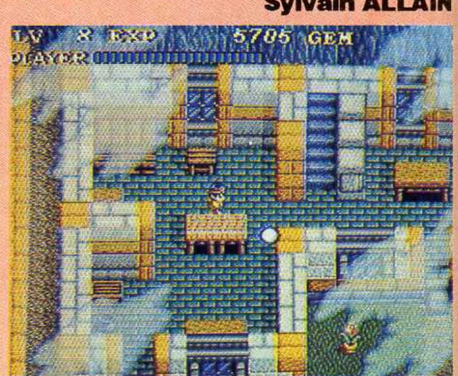
Seulement, comme dans tout beau conte de fées qui se respecte, les gentils peuvent toujours compter sur le courage et la force d'esprit d'un vaillant et preux chevalier. C'est ainsi qu'après avoir reçu pour mission de retrouver les sept Gems sacrés, notre héros se lance dans l'aventure. Vous incarnerez donc ce dernier et votre rôle consistera dans un premier temps, à libérer les habitants de la vallée et ensuite, à détruire la bête. Cependant, avant de parvenir à ce résultat le joueur devra se munir de bon nombre d'objets ainsi que d'armes. Dans l'ensemble, on notera une très grande similitude avec Y-S dans le déroulement des actions. Chacune des régions visitée devra être défaite de l'un des sbires démoniaques à la solde du vilain pas beau. De nombreux va-et-vient seront d'ailleurs nécessaires...

Mais ce que j'ai fortement apprécié, c'est l'idée des sous-scènarios qui, par le biais de dalles magiques, vous montre les opérations que vous devrez effectuer dans un ordre précis. Cette façon de procéder vous permettra de progresser sans jamais vous trouver réellement bloqué dans telle ou telle action. Réalisé avec plus grand soin (je vous raconte pas !) Soulblader se révèle, à mon avis, comme le meilleur du genre. Si si, mieux que Zelda, c'est pour dire ! Les musiques sont grandioses et vous transporteront au septième ciel... Quant aux graphismes et animations je peux vous assurer que les programmeurs de Enix se sont littéralement défoncés pour vous offrir ce chef-d'œuvre ! Tout y est parfait et fabuleusement animé jusque dans les moindres détails. C'est carrément du délire... collez votre œil, histoire de mater !

Pour ma part, je n'avais jamais encore vu ça et pourtant, ce n'est pas là mon premier. Quoi qu'il en soit, sachez tout de même que les textes sont en nippon mais qu'il ne feront pas le moins du monde obstacle dans votre quête. Bref, un titre qui vaut son pesant d'or.

Sylvain ALLAIN





EDITEUR : ENIX
GRAPHISME : 19
MANIABILITE : 16
SON : 19
ANIMATION : 17



RAIDEN

On ne présente plus ce maintenant classique shoot them up, qui, après plusieurs représentations sur diverses consoles, arrive sur la Super Famicom. Inquiétude? Oui, il y a de quoi, la Super Famicom est loin d'être la console rêvée pour ce genre de jeu, et une fois de plus, la démonstration va en être faite. Inutile de s'étaler sur l'histoire de ce jeu, qui se rapproche beaucoup de tout ce que vous avez pu voir précédemment dans le genre petit vaisseau qui casse tout devant lui. La but de la manoeuvre demeure éternellement le même : casser de l'extraterrestre. Xénophobie, xénophobie, quand tu nous tiens ! Aux commandes de votre vaisseau, ou avion de chasse, vous allez nettoyer le sol de votre planète, infesté de vermine pour, finalement, la dégager de l'espace. Pendant qu'on y est, autant faire les choses bien ! En chemin, vous pourrez, ça et là, grappiller un ou deux bonus, afin d'élargir votre tir, obtenir des missiles à tête chercheuse, ou encore, si la mitrailleuse classique 100 mm vous lasse, passer en mode laser. En plus de ces gadgets, vous possédez aussi dans votre soute, quelques bombes d'une redoutable puissance, pour ne pas dire d'une puissance redoutable. Une fois lâchées, elle élimineront l'ennemi aussi bien que ses divers tirs et projectiles. Inutile de vous dire qu'elle est du genre pratique dans les moments désespérés. Dans ces moments-là, on peut toujours se pendre dans le cockpit, mais ça a tout de même beaucoup moins de classe. La panoplie du parfait petit shoot them up est, jusque là, parfaitement respectée. Ce que l'on peut attendre d'un tel jeu, c'est aussi de la variété et de l'imagination dans la représentation des ennemis. Et de la variété, oh! surprise ! il y en a ! Des sprites gigantesques de machines au potentiel de destruction horriblement horrible (pour dire combien c'est... horrible), par exemple. On est sans cesse surpris par la forme que parvient à prendre cet ennemi. Et les musiques ? Elles sont excellentes, mais pouvait-il en être autrement sur la Famicom? Mais alors où est le problème, vous demanderez-vous?

La principale qualité d'un shoot them up est sa rapidité, et avec Raiden, on est loin, mais alors là, très loin, d'être satisfait. Le scrolling vertical est lent. Trop lent pour faire de Raiden, un jeu génial. Il est si lent que le jeu en devient très (trop?) facile. Alors que la version NEC était un véritable enfer, celle sur Famicom tient plus de la balade en trottinette à réacteur. Mais si les atouts sonores et graphiques sont incontestables, la médiocrité de l'animation vient gâcher le tout. Il semblerait que l'animation soit la tare de la Super Famicom et les programmeurs devraient sérieusement songer à arrêter de faire dans le shoot them up. Alors, un conseil : si le shoot them up c'est votre truc, essayez donc de voir ailleurs sous peine d'une grosse déception.

T.S.R



SUPER FAMICOM
71%

EDITEUR : MICRONET
GRAPHISME : 13
MANIABILITE : 9
SON : 13
ANIMATION : 16

PAPERBOY 2

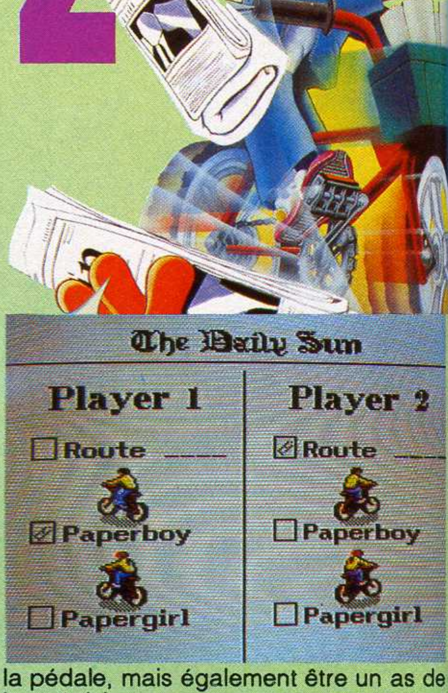
Rarement un jeu n'a connu autant de machines différentes. Commercialisé il y a bien maintenant cinq ans sur micro-ordinateurs ludiques, Paperboy a connu un succès quasiment mondial. Converti tour à tour sur Master System, NES, Lynx, Megadrive, Gameboy et j'en oublie peut être, Paperboy est désormais disponible sous le nom de Paperboy II sur Super Famicom.

Que faire lorsqu'on est un teenager, et qui plus est, un teenager américain, durant les grandes vacances pour se faire un peu de thunes, histoire de sortir avec sa copine à la rentrée ? Voler ? Non, c'est pas beau. Demander la charité ? Non, c'est kek'chose que vous pouvez pas faire. Travailler ? Ah oui, ça c'est une idée.

Ce matin-là, vous vous précipitez donc sur le journal local à la rubrique des Petites Annonces. Très vite, votre regard est attiré par une annonce demandant un coursier à bicyclette pour distribuer le journal du jour. Après une brève discussion avec le patron, vous voilà parti pour votre première journée de labeur, avec la liste des habitants abonnés et ceux qui ne le sont pas. A vous de ne pas vous planter et de distribuer le journal là où il faut. Faites attention, car si, à la première erreur, votre patron passera l'éponge, très vite son attitude envers vous pourra se retourner en votre défaveur. Au guidon de votre vélo, pédalant à vaille que vaille et arpentant les rues de la ville, les habitants ne font guère de cadeaux à Paperboy. Bien loin d'y faire attention du début à la fin de sa livraison, ils n'arrêtent pas, en fait, de lui mettre des bâtons dans les roues. Entre les joggers qui courent comme si de rien n'était, les tondeuses à gazon qui deviennent folles, les voitures qui ne s'arrêtent pas au feu rouge et les chiens qui se soulagent la vessie en plein milieu de la rue, les affaires du Paperboy local ne s'arrangent pas des masses. Pour accomplir sa mission et pour garder sa place, il faudra non seulement devenir un virtuose du guidon et de la pédale, mais également être un as de la précision, en envoyant correctement les journaux dans les bonnes boîtes aux lettres, ce qui n'est pas une mince affaire. Toujours animé par le même scrolling oblique, Paperboy, est sur Super Famicom d'une excellente réalisation. Bien que certains bruitages soient assez catastrophiques pour les oreilles, d'autres mettent parfaitement le joueur dans l'ambiance d'une petite bourgade américaine. D'une réalisation global plutôt bonne, Paperboy est malheureusement un jeu qui manque complètement d'intérêt. C'est d'une répétitivité affligeante et même si au départ, on peut trouver Paperboy amusant, très vite on comprend le malheur qui s'abat sur nos épaules. Décidément, et malgré toutes ces années, Paperboy est un jeu que je n'ai jamais aimé et que je n'aimerai jamais. Si ça, ce n'est pas du parti pris, je ne sais pas ce que c'est !

J'm DESTROY





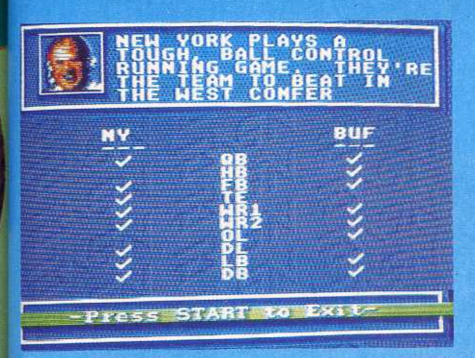




SUPER FAMICOM 62%

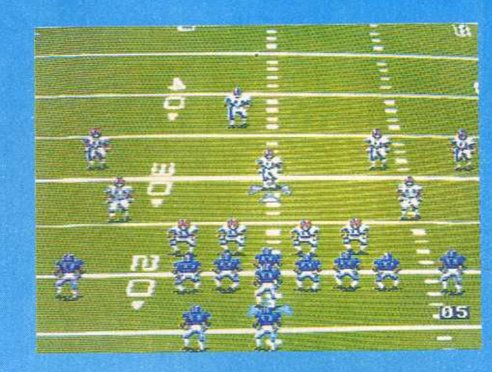
EDITEUR : MINDSCAPE
GRAPHISME : 16
MANIABILITE : 16
SON : 16
ANIMATION : 16

JOHN MADDEN



John Madden est de retour, pour combler les possesseurs de Famicom, et les fans de football américain, les deux espèces n'étant pas incompatibles comme le Professeur Von Braüme a bien voulu le croire. Vous allez, une fois de plus, devoir marquer des touchdowns, plaquer avec sauvagerie l'adversaire, grappiller le moindre petit yard... Le tout pour remporter le match ou bien le championnat. Les techniques d'attaque et de défense sont toujours présentes et toujours aussi nombreuses. A chaque fois que vous devez en choisir une, vous aurez, dans un cadre, la figure de déplacement de votre équipe. Qu'est-ce-qu'une figure de déplacement de l'équipe? C'est un gribouillis, aussi clair qu'un lot de hiéroglyphes sanskrits pour le novice (c'est-à-dire 90% de notre belle population) sur lequel partent une dizaine de flèches, des blanches, des jaunes, des rouges et qui vous permet de voir, avant qu'ils ne s'exécutent, les divers mouvements de votre équipe. On ne peut pas dire que le football américain ne fasse pas appel à la stratégie! Côté défense, on ne chôme pas non plus, puisqu'en fonction de l'attaque, de la situation, de la nature du terrain, de la force du vent... il faudra s'adapter et faire le bon choix tactique. Sur le terrain, vous dirigerez le joueur de votre choix, généralement le porteur du ballon si vous êtes à l'attaque, et il faudra alors jouer d'adresse et de rapidité pour slalomer au travers de cette foule de barbares de 2m10.

Plus que difficile, ce n'est franchement pas évident dans les premiers temps. Bien sûr, vos performances dépendront de l'équipe sélectionnée. Vous aurez le choix parmi une palette d'équipes, plus qu'honnêtes, parmi lesquelles on retrouvera avec plaisir les plus célèbres. Vous choisirez aussi le temps, le vent, le style du match ou de la compétition... Bref, toute une foule de paramètres qui rendront le jeu beaucoup plus sympa. Jouer sur un terrain glissant peut très vite devenir une épreuve plus que difficile! Alors quoi de neuf, docteur, avec cette version de John Madden sur la Super Famicom? A vrai dire, les changements ne sautent pas aux yeux et la version SFC se rapproche beaucoup (trop) de la version Megadrive. L'animation ne possède peut-être pas la même fluidité que sur la Megadrive, tout en restant correcte, je vous rassure.





Tout comme son homologue sur Megadrive, John Madden demeure un jeu excellent, mais en le voyant venir sur la SFC, on aurait pu s'attendre à quelques changements bien sympathiques et, justement, côté changements, on ne pouvait pas être plus déçu.

Voilà en fait une conversion en bonne et due forme. Amateurs de nouveautés, ne vous emballez donc pas; quant aux amateurs de football américain n'hésitez pas, vous ne pourrez qu'apprécier John Madden.

T.S.R.

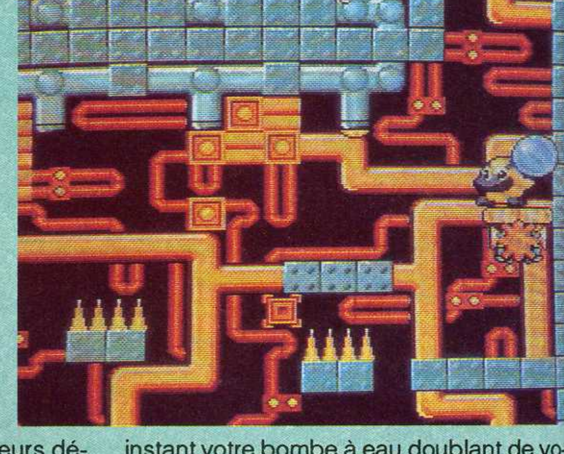


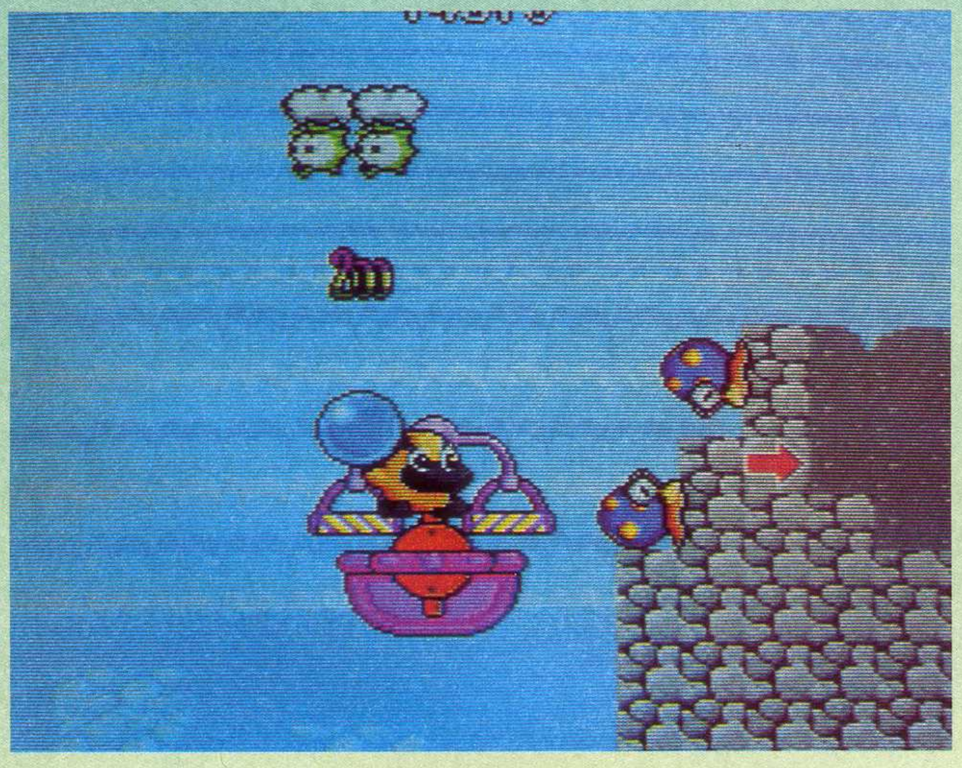
EDITEUR : ELECTRONIC ARTS
GRAPHISME : 15
MANIABILITE : 13
SON : 12
ANIMATION : 12

SUPER WATER BOMB

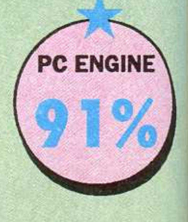
Dans un monde où l'on aimait les farces, l'humour, les plaisanteries, l'Eclectique, la bonne humeur et la joie de vivre, où en somme on avait bon goût, il survint une force maléfique et monstrueuse. Comme tout le monde le sait, "le rire est le propre de l'homme", alors, plein de courage et armé de vos meilleures bombes à eau, vous allez mettre bon ordre dans tout cela. On ne plaisante pas ici, enfin, si, on plaisante beaucoup mais ça ne rigole pas! Enfin si, ça rigole mais, enfin... bref... je passe, joker! Grâce à vos bombes à eau assez dévastatrices, vous pourrez mettre en échec tout un monde mesquin et pas drôle du tout. Le truc pratique avec une bombe à eau, c'est qu'il y a de l'eau à l'intérieur! Pour un scoop, c'est un scoop! C'est-à-dire que lorsqu'elle explose, elle éclabousse tous vos assaillants sur un assez grand rayon. Expéditive et propre, la bombe à eau devrait, en 2017, équiper les armées d'écologistes. Vous voici parti dans des paysages riches en couleurs et où vous attendent bien des surprises. Première et non la moindre des surprises, la façon qu'ont les monstres d'apparaître. Surgissant d'une dimension parallèle, ils vous agressent sans prévenir, ce qui bien souvent ne vous laisse que très peu de temps pour réagir. Ajoutez à cela des décors aussi beaux qu'ingénieux, qui bloqueront la plupart de vos bombes à eau si vous ne vous méfiez pas, et vous obtiendrez un cocktail hallucinant qui a failli faire de Super Water Bomb le coup de cœur du mois. Outre ces décors et ces cohortes de monstres, vous devrez franchir aussi de nombreux pièges, comme ces plantes carnivores dont il faudra éteindre les ardeurs dévorantes, à grand renfort d'eau. Mais comme tout bon jeu de plates-formes qui se respecte, vous pourrez aussi trouver des tonnes de bonus, parfois bien amusant. Imaginez un instant votre bombe à eau doublant de volume! Les boss de fin de niveau sont eux aussi surprenants. Du lapin géant au cousin d'un sombre rejeton de Shub Niggurath, ils ne manqueront jamais de vous amuser autant que de vous tuer, ce qui ne veut pas dire qu'ils vous feront mourir de rire! L'animation est impeccable, les sprites ne souffrent à aucun moment du syndrome "sapin de Noël" et le scrolling multidirectionnel suit parfaitement sa course, sans aucun accroc. C'est un délice tant l'action est rapide et vive. Pas le temps de s'ennuyer une seconde, il faut toujours être aux aguets, un monstre peut surgir à tout instant! Les programmeurs n'ont pas oublié d'accompagner ce Super Water Bomb d'une musique tout aussi super qui, sympa à l'extrême, colle parfaitement avec le jeu. Enfin une harmonie au sens propre comme au figuré! Ce n'est pas du Mozart, mais l'ambiance n'en est que meilleure! Vous le voyez sans peine, Super Water Bomb est un jeu plus qu'excellent qui vous fera passer des moments excellents. Et puis, si l'on a l'occasion de s'amuser, pourquoi se priver? Non, mais c'est vrai!

T.S.R.





EDITEUR : TAITO
GRAPHISME : 15
MANIABILITE : 17
SON : 15
ANIMATION : 16





NINJA GAIDEN

L'éditeur principal de la NEC, à savoir Hudson Soft, vient de reprendre l'un des jeux favoris de la Nintendo : Ninja Gaiden. Vous devriez tous, sans exception aucune, connaître ce titre par coeur, puisque déjà sorti sur la Lynx et la Game Gear ; il est aussi prévu sur Game Boy. D'ores et déjà, je peux vous dire que c'est une grande réussite. Les sprites des personnages sont assez petits en regard des décors, mais c'est certainement grâce à leur petitesse -relative, car on n'a pas à faire à des Lemmings ou à des fourmis Mambala- que la maniabilité de votre Ninja est excellente et qu'une abondance de sprites à l'écran, aussi grande soit-elle, ne ralentit en aucune façon et à aucun moment le cours du jeu. Et ça, c'est très fort !
Comme vous l'avez compris, vous vous glissez dans la peau de ce Ninja et, armé de votre Ninja-to, qui vous a été confié par le Dragon-Shaolin, vous allez devoir affronter mille et un dangers mortels qui vous attendront avec délectation, sur de nombreux niveaux composés eux-mêmes de sous-niveaux.
Bien entendu, un monstre de fin de round vous attend et il est toujours cinq ou six fois plus gros que vous, très bien animé, toujours très original et plus ou moins difficile. Mais dans la majorité des cas, il est plutôt facile, comparé à tous les périples qui vous attendent et qui sont autrement plus insurmontables.
Parfois, il faut dire que ça en devient même crispant tant c'est difficile aux niveaux supérieurs, car lorsque vous avez une nuée d'ennemis vous sautant dessus et qu'il n'y a qu'une seule tactique (très difficile à appliquer) pour en venir à bout, on peut dire que les programmeurs se sont creusé le ciboulot pour nous donner en pâture un jeu pareil.





Heureusement pour vous, ils ont aussi pensé -et ils ont bien fait- que vous auriez besoin de différents bonus qui sont très nombreux et très utiles. Vous disposerez, en vrac, de bouclier d'invincibilité, de shurikens-boomerangs etc... et vous pourrez même arrêter le temps en prenant le bonus-sablier ! Toutes ces actions, vous les accomplirez en vous agrippant aux murs tel un Spiderman Japonais. Bref, dans le domaine des astuces et des gadgets (très utiles !) ce n'est pas ce qui manque, vous le verrez. A noter qu'après chaque fin de niveau, apparaîtra une sorte de mini dessin animé qui vous fera comprendre, plus en détail, la trame du jeu. Les bruitages sont corrects, mais les musiques sont somptueuses, très variées et très agréables à nos oreilles de lutins. Encore une dernière chose : lorsque vous aurez battu le dernier des derniers combattants, appelé "Grand Schtroumpf Cosmique", vous pourrez vous estimer heureux et surtout très bon, car même avec des continus infinis, ce n'est pas évident. Alors en guise de conclusion, qui, je l'espère, ne sera pas trop longue, ce qui n'est pas toujours le cas et, peut-être, n'avez-vous pas forcément envie de lire nos conclusions, où l'on y met en général tout et n'importe quoi ; alors ça vaut pas le coup. Donc, en guise de conclusion, je crois que la meilleure façon pour vous de vous rendre compte de la qualité de ce soft, c'est tout simplement de se le procurer, car je vous garantis des heures et des heures de divertissement...



TRAZOM



EDITEUR : HUDSON SOFT
GRAPHISME : 16
MANIABILITE : 17
SON : 16
ANIMATION : 16

Mr Don

Si vous êtes d'une nature sensible, si vous êtes l'une de ces âmes appréciant le Beau à sa juste valeur, un conseil, planquez-vous, vous risquez d'être plutôt déçu! Mr Don Adventure est ce que l'on nomme couramment un shoot them up. Un de plus! Quelle fluidité dans le mouvement de ce petit vaisseau, si hideux qu'on le croirait dessiné par Jean-Paul Gaultier! Question rapidité, on est absolument pas en reste. Les déplacements et le scrolling horizontal sont vifs et permettent d'entreprendre des actions très têtes-brûlées, combinant chance et adresse. Vous n'aurez ainsi aucun problème lorsque, pris sous une pluie d'assiettes ou d'objets similaires, il faudra enchaîner esquive sur esquive. De même, contre certains boss, comme ce robot gigantesque explosant au seuil de la mort, il vous faudra faire preuve d'une surhumaine célérité. Comme vous pouvez vous en apercevoir l'action sera au rendez-vous. Dommage que quelques notions de bon goût ne le soient pas, elles. Je ne dis pas que l'on ne pouvait pas faire plus laid, non, non, pas du tout. Je dis seulement qu'il aurait fallu y mettre de la bonne volonté pour y parvenir. Ignorons cet insignifiant vaisseau spatial, il reste néanmoins un champ protecteur ressemblant plus à une orange en rotation qu'à autre chose, un boss de fin de niveau au physique de bonze, des vaisseaux adverses semblant vouloir faire concurrence à notre mirifique Art Moderne... j'en oublie, mais je ne voudrais pas vous affliger plus longtemps. Mais j'en reviens au jeu en lui-même. Au milieu d'un nombre incalculable de monstres difformes, vous allez donc petit à petit progresser, détruisant des boss sans saveur et ramassant, dans des espèces de jarres géantes, quelques bonus. Ces bonus seront, comme vous vous en doutez, essentiellement des bonus d'armement. Mais une fois encore, rien de spectaculaire dans les variations d'armes. Les tirs sont toujours aussi ridicules et je cherche encore l'utilité des bombes puisqu'il n'y a pas de construction au sol. Heureusement pour le jeu, la musique ne vient pas l'enfoncer davantage. Elle est même, à certains moments, plus que correcte, mais elle n'est pourtant jamais assez géniale pour remonter le niveau général. Bien sûr, si le laid ne vous dérange pas, ou si, a contrario, il vous attire, vous trouverez sans doute que Mr Don Adventure est un shoot them up bien sympa. Après tout, ce n'est en fin de compte qu'un vulgaire shoot them up doublé d'une réalisation d'un goût douteux... Si l'art moderne a ses défenseurs (et ses détracteurs), Mr Don Adventure saura sans aucun doute avoir les siens! C'est dommage, mais c'est comme ça!

T.S.R.





EDITEUR : I'MAX
GRAPHISME : 08
MANIABILITE : 15
SON : 14
ANIMATION : 16



CYBERDODGE



Cette fois, il va falloir puiser dans vos souvenirs d'enfance, lorsque vous parcouriez, en courant frénétiquement, le béton du sol de votre cour de récréation, en évitant de vous prendre entre les dents une balle qu'un crétin plus costaud que vous s'amusait à vous lancer. Vous l'avez compris en lisant ces quelques

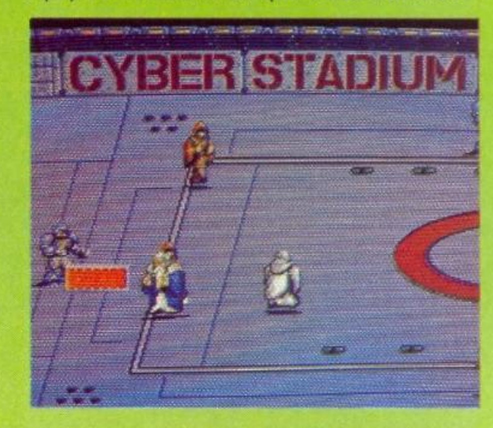


lignes d'un réalisme saisissant, je vais vous parler de la balle aux prisonniers. Avec Cyberdodge, on entre dans le monde des adultes. Un monde plus grand, plus fort, plus fortuné, mais qui, je vous rassure de suite, est toujours aussi bête. Voilà pourquoi, la balle aux prisonniers y a toujours ses adeptes. Il y a pourtant de légères variantes aux règles que nous avons tous connues. Tout d'abord, ne perd que celui qui meurt. C'est plus expéditif que la version moins de dix-huit ans, mais c'est aussi beaucoup plus salissant, chaque coup porté suffisamment violemment donnant naissance à une gerbe de sang. Les membres de chaque équipe arrivent sur le terrain au nombre de quatre, plus trois acolytes sur les bordures du camp adverse, pour y abattre, quand la balle leur parvient, le maximum de joueurs. Vous ne perdez que lorsque vos quatre joueurs sont Hors Service, ce qui arrive toujours plus vite qu'on ne le souhaite. Rajouter à tout cela quelques coups spéciaux et totalement illicites, et vous obtiendrez un Cyberdodge dans ses grandes lignes. Après, tout n'est qu'affaire d'esquives, d'interceptions, de blocages, de sauts...

Vous aurez dans cette partie, la possibilité de jouer en tournois ou lors d'un simple match exhibition. Dans un match simple, vous aurez la possibilité de jouer à deux, ce qui est toujours beaucoup plus sympa, surtout lorsque vous êtes le plus fort. Dans ces matches, vous sélectionnerez vos équipes parmi les six existantes. Chacune de ces équipes possède ses points forts, ses astuces et ses caractéristiques. Ainsi, vous pourrez vous mettre à la tête d'une équipe de robot ou encore à la tête d'une autre de ninja. Le décor de fond change lui aussi puisque vous pourrez choisir le lieu de la rencontre parmi les six qui vous seront proposés : sur une autre planète, dans un stade, dans une arène, en ville... de quoi ne pas se lasser trop vite.



Bien sûr, ce décor n'a aucune répercussion sur le jeu, c'est juste un effort esthétique. Pour une fois, on ne va pas se plaindre. En tournois, vous retrouverez ces équipes et ces lieux que vous traverse-



rez successivement avec l'équipe (plutôt minable) que la console aura mise à votre disposition. Six matches, c'est peu. Même s'ils ne sont pas toujours easy, easy, on en fait vite le tour.

On fait tout aussi vite le tour des décors et des équipes qui ne sont franchement pas suffisamment nombreux.

Sur des graphismes sommaires, une animation qui, parfois, à l'étrange idée de ralentir et des musiques qui sont insipides, l'action vous tiendra en haleine au moins deux bonnes minutes.

Oh, oui! Au moins! Cyberdodge est un jeu bien loin des meilleures réalisations sur la NEC.

Si encore la balle aux prisonniers était notre sport national, il y aurait des amateurs, mais là...

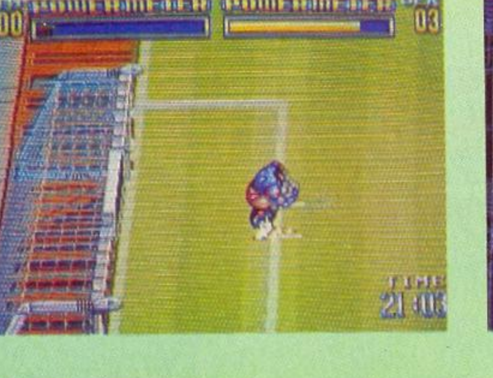
En un mot comme en cent, Cyberdodge saura combler une seule catégorie de joueurs : les collectionneurs maniaques.

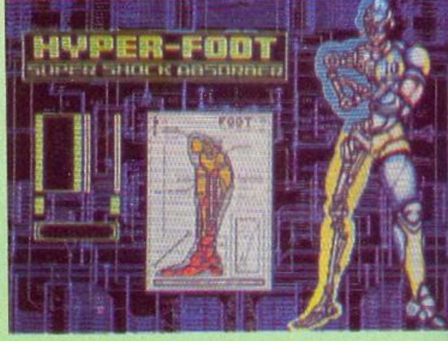
T.S.R.



EDITEUR : TONKIN HOUSE
GRAPHISME : 13
MANIABILITE : 13
SON : 13
ANIMATION : 12

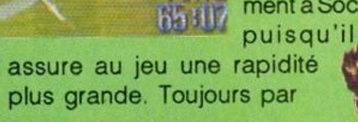








Sur Neo-Geo, on connaissait déjà un remix futuriste de baseball, avec l'extraordinaire Super Baseball 2020. Cette fois-ci, c'est le football qui est à l'honneur, avec cette simulation complètement surréaliste et délirante, qui déplace partout à travers le monde des foules considérables, dans les stades de la renaissance terrienne.
Las des sports pour femmelettes endimanchées, les informaticiens et les bio-généticiens moléculaires ont développé et mis au point des robots footballeurs incroyablement sophistiqués. Sur le terrain, ces robots se comportent comme de véritables joueurs, leur panoplie de coups est toutefois bien plus fournie qu'un Platini ou qu'un Papin. Ainsi, chacun des joueurs possède ses propres qualités, mais seuls parmi eux, quelques-uns peuvent effectuer l'ensemble des techniques. Si chaque joueur possède sa propre technique offensive, il dispose également d'une technique défensive tout-à-fait hors du commun. Plusieurs coups peuvent donc être portés à l'adversaire en possession de la balle. Entre les tacles hyper-puissants, les grands déboulés l'épaule en avant, projetant le malheureux au sol, et les tirs de balles en caoutchouc qui destabilisent un instant et font perdre la balle au joueur touché, les possibilités de rétamer l'adversaire et de le mettre au tapis sont nombreuses.
Pour mieux vous situer le décor, il faut savoir que cette simulation, si simulation il y a, comporte huit équipes. Pour être champion, il faut bien évidemment sortir vainqueur des sept matches qui sont organisés. En cas d'égalité entre deux d'entre elles, une séance de tir au but est organisée. A vous de la gagner pour passer au match suivant, et ainsi, gravir un échelon de plus dans la hiérarchie des club les plus prestigieux de la galaxie. Chacune des équipes est composée de six joueurs, le gardien de but compris. Bien qu'un petit peu restreint, le nombre de joueurs convient parfaitement à Soccer Brawl, puisqu'il assure au jeu une rapidité plus grande. Toujours par souci de rapidité, mais aussi pour rendre les parties moins hachées, certaines règles, notamment les fautes et les hors-jeu ont été abolies ou modifiées. Les touches par exemple, existent encore, mais sont assez différentes de celles que l'on connaît dans notre football contemporain. Dans Soccer Brawl, la balle ne doit pas seulement franchir la ligne de touche, mais y rester. Cela signifie que si la balle est suffisamment puissante (et elle l'est souvent), un champ de force la remettra automatiquement dans l'aire de jeu, un peu à la manière d'un palet sur la glace d'un terrain de hockey.



Durant la partie, plusieurs types de tirs sont envisageables ; chaque joueur peut donc décocher de véritables boulets de canon en maintenant le bouton de tir enfoncé, faire des passes précises, dribbler ou sauter au-dessus de l'adversaire, qui, dans un dernier élan de désespoir, essayera de vous chouraver la balle par de grands coups de tatanes là où il ne faut pas. Alors que le terrain se déplace suivant un scrolling multi-directionnel remarquable, l'ensemble du jeu se déroule horizontalement. Les douze joueurs présents se déplacent rapidement et sont d'une animation tout-à-fait exceptionnelle. C'est un véritable plaisir que de les faire courir ou de les injurier lorsque vous n'êtes pas content de leur prestation.
Prenant, exaltant et motivant, Soccer Brawl est une réussite sur Neo-Geo, une de plus me direz-vous, mais cette fois, il n'y a aucune restriction.
Avant de nous quitter, une dernière petite chose encore : en jouant à deux à Soccer Brawl, l'extase est quasi totale. Laissez-vous emporter par cette simulation futuriste, vous ne le regretterez pas.

J'm DESTROY



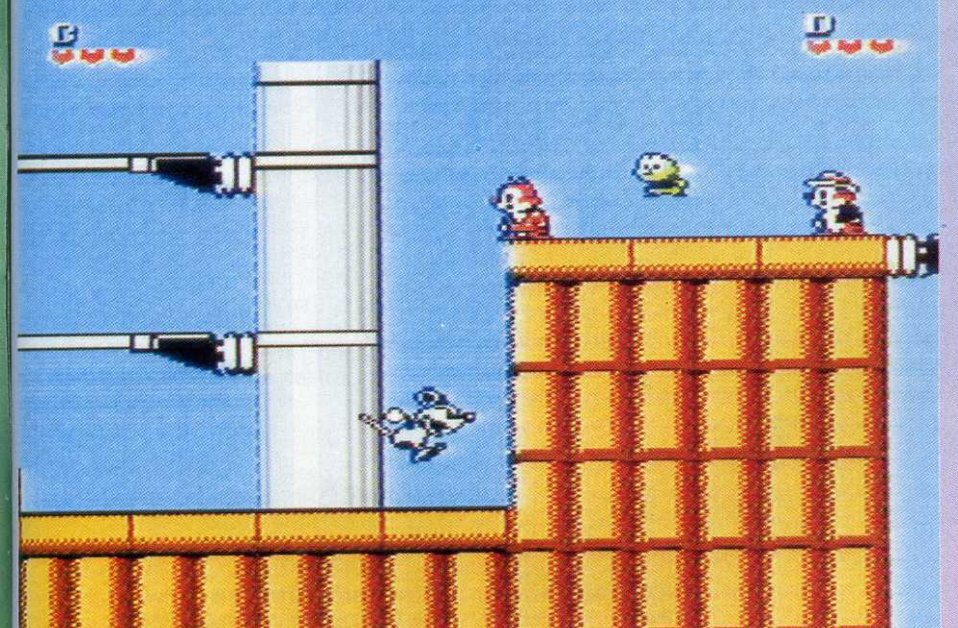
EDITEUR : SNK
GRAPHISME : 15
MANIABILITE : 18
SON : 18
ANIMATION : 18
VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN

NEO GEO
93%

CHIP 'N DALE
RESCUE RANGERS



Du bon, du très très bon, vous en rêvez ! Ne cherchez plus, en voilà... Avec cette nouvelle super production de Walt Disney et de la célèbre firme Capcom (dont la réputation n'est plus à faire), l'éditeur nippon frappe fort, très fort. Si vous aviez craqué pour Duck Tale, inutile de préciser ce qui va arriver lorsque vous tomberez devant Chip'n Dale. Aujourd'hui, pratiquement tous les jeunes connaissent les célèbres Rangers du Risque, vous savez, la petite bande de rongeurs, toujours prête à soutenir la veuve et l'orphelin et dont les principaux belligérants sont Chip et Dale, plus connus en France sous le nom de Tic et Tac.
Une fois encore, nos pauvres amis se retrouvent confrontés à une bien étrange situation : le chat de leur voisine Mandy a disparu et, de surcroît, une faune d'êtres biscornus et z'étranges se développe à une vitesse grand V dans la ville. Des robots-chiens sèment la zizanie, des souris métalliques se baladent sur les lignes de haute et, pour clore le tout, toute une foultitude de vilains-pas-beaux perturbe la vie quotidienne de bien des habitants.
Fat Cat (ou Catox) l'ancestral ennemi juré (balaise cong !) de Tic et Tac, serait-il à la base de cette sinistre disparition ?
Chip'n Dale se présente comme un jeu de plateforme pur et dur avec tout ce que cela comporte. Nos deux héros devront faire preuve d'ingéniosité et de courage pour déjouer le plan machiavélique de ce gros scélérat de Matou (bouh le vilain !).
Bon nombre d'options leur seront accessibles, de même qu'ils pourront faire appel à leur amis, en fonction de certaines situations. Par exemple Zipper (ou Rusor) éliminera automatiquement tous les adversaires présents à l'écran.
Il existe aussi un moyen t rès simple de récupérer des vies. Il suffit, pour ce faire, de récupérer un total de 50 fleurs ou de réunir dix étoiles pour obtenir un 1UP.
Certain objets serviront de projectiles très efficaces contre les affreux et permettront aussi de passer un obstacle.
Ce qui fait sans nul doute le point fort de ce jeu délirant, c'est l'option de joueur qui offre la possibilité (comme chacun sait) de s'éclater à deux simultanément, tout en se foutant sur la tronche, histoire de règler ses comptes, si vous voyez ce que je veux dire...



Décidément, Capcom reste incontestablement l'un des meilleurs éditeurs développant pour la Nintendo 8 bits. Les graphismes raviront les amateurs et les fervents de Walt Disney. qu'il s'agisse des décors ou des personnages, on reconnait sans la moindre hésitation le style de la firme Américaine qui a su, par le passé, faire rêver petits et grands. Quant aux animations, elles feraient sans aucun doute l'unanimité. C'est rapide, fluide et d'une maniabilité à toute épreuve, surtout lorsque l'on joue à deux. Chacun des joueurs peut prendre l'autre dans ses papattes fortes et musclées, histoire de lui baiser le front euh... Afin de l'envoyer, tel un obus, sur la face abrutie d'un des sagouins d'en face.
Je ne vous ferai pas un dessin à propos des effets sonores et des musiques (balaise), c'est tout simplement cool !
Personnellement, un must à ne pas manquer.

S.A.





EDITEUR : CAPCOM / DISNEY
GRAPHISME : 19
MANIABILITE : 18
SON : 17
ANIMATION : 16

Tranquillement assis près d'un feu, vous laissez votre maître en sorcellerie, Thalmus le sage, vous narrer les grandes lignes de la légende des Anneaux du Pouvoir. Au commencement étaient les Ténèbres. C'est alors que vint Nexus, le sauveur de l'humanité qui, grâce à sa Baguette de Création, parvint à chasser les Ténèbres. L'Age d'Or de l'humanité venait de commencer. La haine, la douleur, l'envie et la peine y étaient inconnus et chaque homme partageait une parfaite félicitée. Mais le Démon, Void, envieux et jaloux des pouvoirs de Nexus, décida de s'emparer de la Baguette. Nexus et Void se livrèrent alors un terrible combat durant lequel la baguette fut brisée. L'Age d'Or était terminé, le chaos pouvait enfin entrer librement et harceler l'humanité toute entière. La Baguette, enfin ce qu'il en restait, fut séparée en douze anneaux. Nexus et Void en possédaient six chacun, et ils décidèrent de les dissimuler pour éviter que l'autre partie ne les retrouve. Cinq cents ans après, vous voilà prêt à partir, vous, Buc (bidibidi! Hi! Buc !), pour la quête la plus insensée possible. Heureusement, vous n'êtes pas le seul fou de la région. Cinq compagnons seront tous prêts à vous accompagner : un chevalier, un archer, une illusionniste, un nécromancien et enfin, un enchanteur. Que de magie, que de magie ! Vous-même êtes un apprenti sorcier. La conséquence de ce nombre faramineux de magiciens dans l'équipe, c'est que le nombre de sorts est proportionnel : il y en a plus de cent différents !



Vous allez donc devoir parcourir le monde à la recherche d'anneaux qui sont on ne peut plus bien cachés. Pour cela, vous vous baladerez dans des villages où vous pourrez faire vos classiques achats de nourriture et de matériel, mais où il faudra aussi faire un brin de causette. En effet, vous aurez la possibilité de discuter avec chaque personne que vous rencontrerez. C'est bien évidemment dans ces longues discussions dans la langue de Shakespeare que vous récolterez les renseignements les plus utiles. Vous pourrez aussi utiliser votre argent pour délier les langues:" Eh ! Pssss ! Dix pièces d'or ça te tente ?". Il n'y a pas d'époque pour la corruption. Une fois les renseignements en poche, vous partirez dans la nature, et quelle nature ! La carte, celle que vous trouverez au collège de Sorcellerie, vous donnera un aperçu du gigantisme des lieux. Prévoyez plusieurs jours de vacances pour en faire le tour ! En bateau, à dos de dragon ou de dinosaure, la balade risque de durer. De plus, certains lieux ne sont accessibles qu'avec un certain mode de transport. Vous n'avez pas fini de vous casser la tête !

Chaque lieu est accompagné d'une musique différente. Rien de fantastique dans ces musiques, mais l'on reconnaîtra au passage certains airs célèbres comme le Carmina Burana, qui ne rend pas mal du tout. Le gros défaut de ce jeu : son animation. Les mouvements du personnage sont saccadés et le scrolling multidirectionnel, quant à lui, avance au pas. Il y aurait franchement de quoi être dégoûté si l'intrigue et l'intérêt du jeu ne venaient à eux seuls combler cette énorme lacune. Les recherches dans ces milieux souvent très hostiles sont passionnantes. Même si l'aventure est un petit peu dure à démarrer, car le moindre ennemi à tendance à vous réduire en purée ; on se prend très vite au jeu et à cette quête grandiose, au bout d'une heure ou deux. Que tous ceux qui se sentent l'âme d'un barbare se rassurent, il y aussi des combats. Pour chaque combat, l'écran changera, et vous vous retrouverez, vous et votre groupe, seul à seul avec vos ennemis.

Toutes les scènes de combats sont animées et vous laissent choisir librement les attaques à employer. Tous n'est que magie, il n'y pas de corps à corps violent, avec tripes qui volent et intestins qui finissent en cache-nez. Même les ours usent de magie !!

Rings Of Power est un jeu complet qui, si l'on passe une animation de qualité médiocre, vous proposera une aventure à la mesure de vos espérances. Et pour une fois qu'il ne s'agit pas d'un bête jeu d'aventure "moi voit, moi tue", et que l'on peut discuter avec à peu près tout le monde, profitez en !

T.S.R.

MEGADRIVE 81%







EDITEUR : ELECTRONIC ARTS
GRAPHISME : 13
MANIABILITE : 15
SON : 14
ANIMATION : 08
MEGADRIVE FRANÇAISE

STAR WARS



Si vous avez toujours regardé la saga de la Guerre des Etoiles avec envie, voici venu le jour, pour vous, de suivre les traces des héros d'Alliance Rebelle. Vous incarnez le jeune (et séduisant selon certains critères extraterrestres et déplacés) Luke Skywalker. Malgré son nom, rien à voir avec un fumeur de joints des années 60 ; sa spécialité, c'est plutôt le sabre laser. Pour pouvoir s'en servir, il faut déjà le trouver ce sabre laser. Cette seule recherche constitue le début de l'histoire. Vous devez aussi retrouver D2 R2, retenu prisonnier dans une base sur Tatooine. Une fois cette planète passée au peigne fin, grottes et lieux plus civilisés mais tout aussi mal famés, vous voilà aux commandes du Falcon Millénium. Après avoir piloté le landspeeder, ça change.
L'écran laisse place à une vue du cockpit. En face de vous, déboulent des astéroïdes qu'il faudra, à force de réflexes et grâce à vos talents de pilotages, éviter.

Ensuite, retour aux beat them up en 2D, au sein de l'Etoile de la Mort, la dernière arme secrète de l'Empire. Une fois sur place, c'est Leïa, celle qui détient tous les plans nécessaires aux rebelles, qu'il faudra délivrer. J'arrive ma belle ! La scène finale, après évidemment bien des combats et des morts, se jouera, une fois de plus, à bord du Falcon Millénium pour une fuite désespérée au milieu des chasseurs TIE, vers l'une des bases secrètes rebelles. Après, il ne vous restera plus qu'à préparer l'attaque finale contre l'Etoile de la Mort, cette fois à bord de votre X-Wing, votre chasseur de prédilection.
Ouf! Que d'action ! Une action qui a l'avantage et la particularité d'être étonnamment diversifiée, ce qui rend le jeu hyper attractif.

De plus, les inconditionnels de la saga seront ravis de retrouver les principaux prota-gonistes de l'affaire et ils pourront, en outre, les interpréter à certains moments. C'est ainsi que commençant en interprétant le Jedï dans l'âme qu'est Skywalker, ils pourront aussi se met-tre dans la peau d'un Han Solo ou d'une Princesse Leïa.
Autre atout de ce jeu : sa difficulté. On ne peut vraiment pas dire que Star Wars soit un jeu qui se termine facilement. Bien sûr, il y pire, mais le jeu vous promet de longues heures de jeux et de recherches. On ne manque pas non plus de retrouver Le Thème musical de la Guerre des Etoiles, de quoi vous mettre dans l'ambiance dès les premières secondes de la partie ! L'animation est plus que correcte et les graphismes, sans être particulièrement beaux, ne sont pas mal du tout ; en d'autres termes, on ne confond pas un garde de l'Empire avec un homme des sables. Star Wars est donc un jeu loin d'être mauvais, que tout Star Wars Maniac qui se respecte devra se procurer. Et si jamais le seul nom de Star Wars vous donne des boutons, ne vous inquiétez pas, une fois encore, Nintendo assure ce mois-ci/.
Alors tournez les pages et vous trouverez votre bonheur !

T.S.R.

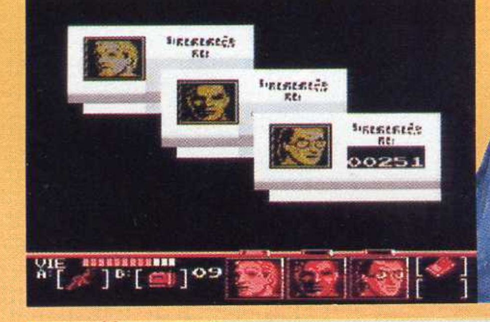
EDITEUR : JVC
GRAPHISME : 13
MANIABILITE : 13
SON : 14
ANIMATION : 12

NINTENDO
82%



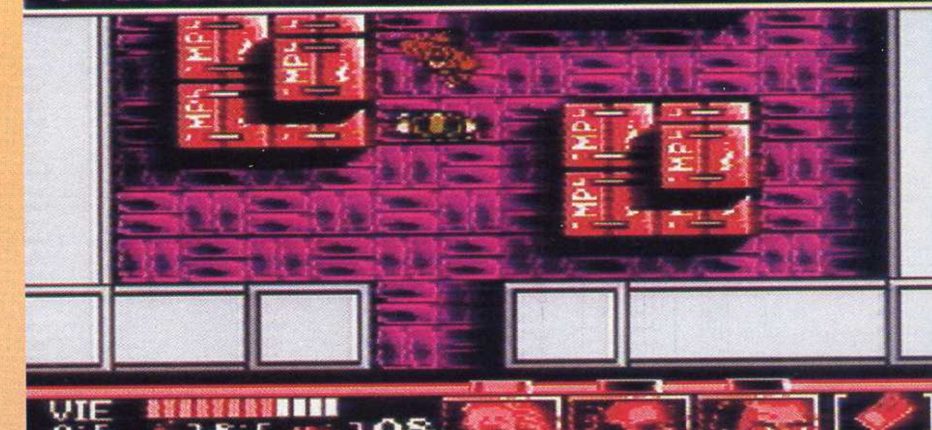
Mission IMPOSSIBLE

L'heure est grave. Le professeur O et sa secrétaire viennent de disparaître dans des conditions fort mystérieuses. D'après nos sources, ils seraient retenus prisonniers par une bande de terroristes extrèmistes très dangereux. Le professeur était sur le point de faire une découverte essentielle pour tout le genre. Redoutant le pire, vous êtes chargé de le retrouver, en éliminant les éventuels gêneurs. Pour vous, permis de tuer. Ce message s'autodétruira... Vue intégralement de dessus, Mission Impossible vous propose d'arpenter des lieux sinistres où vous attendent bien des bagarres.



Bagarres à coups de M16, avec le premier des trois personnages, à coups de poings avec le second, pour finir au boomerang avec le troisième. Un bon point, vous pouvez choisir le personnage que vous jouez à n'importe quel moment du jeu. Bien pratique pour ne pas mourir dans les moments essentiels! Dans la ville, vous devrez vous faire fabriquer de faux papiers, éviter de tuer les civils (sinon vous serez arrêté automatiquement) et trouver le passage menant vers les égoûts. il faudra être prudent dans les égoûts ; les ennemis, quant à eux, seront extrêmement vigilants. Il ne s'agit là que de l'un des nombreux épisodes que vous traverserez dans cette vaste enquête. Vous vous retrouverez même sur des skis, lorsque vos recherches vous mèneront aux sports d'hiver.





On pourrait penser que Mission est un jeu passionnant qui mêle enquête et baston ; pourtant ce n'est pas le cas. L'action se répète beaucoup et l'aspect d'enquête est très, très limité. Dommage, car tous les textes sont une fois encore en français, et l'on aurait pu s'attendre à des pseudo-dialogues, ou du moins, de plus grandes plages de textes. Un effort qui se généralise sur cette console et qui devrait en inspirer d'autres. Par contre, on est largement servi côté baston, il n'y a même pratiquement que ça. Ce ne sont pas les rares astuces qui viennent transformer le jeu en un challenge intellectuel. Embuscades dans une rue, garde "pusher" prêt à vous jeter dans les eaux fétides des égoûts, lanceur de grenades isolé derrière quelques caisses... vous n'avez pas fini de jouer du M16 ! Les graphismes, sont quant à eux assez sommaires, pas de quoi s'arracher les yeux, ce que l'on fait d'ailleurs assez rarement. Même chose pour l'animation et le fond sonore qui ne cassent pas des briques mais qui restent tout de même correct, voire même pas mal lors à certaines occasions. Mission Impossible aurait pu être quinze fois mieux si le côté recherche avait été un peu plus poussé, mais il reste néanmoins un bon jeu d'action, suffisamment accrocheur pour que l'on s'y intéresse.

T.S.R.



EDITEUR : KONAMI
GRAPHISME : 12
MANIABILITE : 13
SON : 13
ANIMATION : 15

EGA PRIX SUR LA SUPER FAMICOM

490 Frs avec 1 jeu !!!

5 à 10 nouveautés par mois en version japonaise, n son extraordinaire, des zooms ; Bénéficiez des avantages de la Nintendo 16 bit dés maintenant.

SUPER FAMICOM

aiser		645F
88 (Un squadron)		645F
ur Quest	New	695F
levania IV	New	645F
Exhaus Heat	**New**	**695F**
ero		645F
Fight		645F
mon Fight		645F
And Mac	**New**	**645F**
Wings		595F
lblader (Actraiser II)		**695F**
er Mario World		645F
er R-Type		545F
er Tennis	New	645F
da III	*Hit*	695F
ension Force		545F
er Pro Wrestling		645F
feratu	***Hit***	**645F**
gon Ball Z		**695F**
nder Spirit	***Hit***	**695 F**
er adventure island		695F

Pro football (John Madden)	645F
Super Pinball	645F
Super Formation Soccer	**695F**

ACCESSOIRES :

Péritel ou adaptation péri	499f
Alimentation	199F
Joypad turbo	N.C
Joystick J.B King	**N.C**

Super Adventure Island

0 GEO

arif de location
u : 150f le week-end
175f la semaine
nsole 300f le week-end
350f la semaine

3490 frs : Neo Geo, 1 jeu et une manette

		A sortir :
Aso 2	League bowling	Eight man
Baseball star	Magician lord	Fatal fury
Burning fight	Nam 75	Trash rally
Cyber lip	Raguy	Frenzy football
Ghost pilot	Sen go ku	Cybernetic soccer
Golf	The super spy	Mutant nation
Joe boxer	Crossed sword	
Joy joy kidd	Super baseball	
king of mons.		

De 990 à 1490 frs le jeu Neo Geo

EC

ES NEWS, DES NEWS ENCORE DES NEWS ! NEC

n bee	399f
odius	399F
er dodge	399F
yrinth island	
ecial	399F
o agedama	399F

ais aussi bien n d'autres titres...

CD Rom et Super CD Rom :

Babel	449F
Future boy kona	449F
Gate of thunder	449F
Human sport festival	499F
Shubibin man 3	449F

Spriggan II (Gate of thunder)

AME GEAR 1090 Frs avec Mickey Mouse

ase H.Q	245f
Loc	245f
shinobi	275f
iffin	245f
lley war	295f
ckey mousse	245f
t run	275f
c man	245f
ngo	245f
ychic world	245f
stan saga	275f
week	245f
per baseball 91	295f
per golf	245f
per monaco GP	245f
nder boy	245f
laga 91	275f
gger	295f
aleste	295f
ja gaiden	295f
ll of berlin	275f
ace harrier	275f
nald	295f
nic	295f

NEWS :

di maze	275f
y studing	
rse	295f

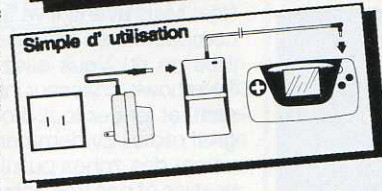
NOUVEAU ET ECONOMIQUE !!!

LE BATTERY BACK

(rechargable)

Il se branche sur le secteur et s'utilise comme une alimentation **pendant qu'il se recharge. PLUS DE 3 HEURES D'AUTONOMIE !**

349 Frs



Shoot Again

Le spécialiste de l'import japonais

145 rue de flandre 75019 Paris
Tél : 16-1 40.38.02.38 et 16-1 40.34.36.26. Ouvert du lundi au samedi de 10H30 à 19H30. Métro Crimée, bus 60 et PC.

MEGA CD : 4490 frs

Mega CD + Megadrive		4990 frs
Ernest hevans	Action	599 frs
Sol feace	Tir	599 frs
Heavy nova	Combat	599 frs
Funky horror band	Aventure	599 frs

Tecmo World Cup'92 : 449 Frs

MEGADRIVE (Péritel, manette et alimentation) **990 frs**

MEGADRIVE + 1 JEU : (Péritel, manette et alimentation) **1290 frs**

NEWS :

Road blaster	449 f
Battle mania	449 f
Mario Lemieu hockey	**490 f**
Crude buster	490 f
Storm road	N.C
SD Valis	**449 f**
Steel empire	449 f
Toki	**490 f**
Joe Montana II	449 f
Hero agedama	N.C.
Super fantazy zone	449 f
Riot	N.C

After burner II	399 f
Aleste	449 f
Alex kidd	299 f
Alien storm	429 f
Back to the future iii	490 f
Battle master	599 f
Batman	490 f
Beast warrior	449 f
Cynoug	490 f
Dahna	469 f
Darius II	490 f
Devil crash	490 f
Dick tracy	399 f
Donald duck	449 f
Double dragon II	459 f
El Viento	449 f
Elemental master	449 f
F1 grand prix	490 f
F 22 interceptor	499 f
Ghouls'n ghosts	490 f
Golden axe	399 f
GOLDEN AXE II	**449 f**
Fighting masters	490 f
Galaxy force ii	399 f
Immortal (The)	490 f
Joe monatana foot	449 f
John Madden	449 f
John Madden '92	475 f
Kabuki soldier	449 f
Lakers VS Celtics	490 f
Marvel land	449 f
Mercs	429 f
Mickey mouse	399 f
Fantasia	449 f
Midnight resistance	449 f
Monster lair	399 f
Moonwalker	399 f
Nhl ice hockey	490 f
Out run	429 f
PGA tour golf	490 f
Populous	490 f
Phantazy star II	599 f
Phantazy star III	599 f
Streets of rage	449 f
Road rash	490 f
Rolling thunder II	449 f
Runark	429 f
Shadow dancer	399 f
Street smart	449 f
Sonic	449 f
Spider man	449 f
St sword	449 f
Strider (the)	399 f
Super Monaco GP	399 f
Super shinobi	399 f
Thunder fox	429 f
Thnuder force III	449 f
Mega trax	429 f
Undead line	495 f
Valis	449 f
Valis III	449 f
Super volley ball	449 f
Wonder boy 5	490 f
Y's III	490 f

249 Frs

L'adaptateur Amstrad**

Vous aimeriez vous servir de votre moniteur moniteur Amstrad, pensez donc à cet adaptateur, il vous permettra de brancher la console de votre choix sur votre moniteur couleur Amstad*

**Ne fonctionne pas pour la Megadrive française et la Master System.*

***Ne se connecte pas sur le 6128 plus.*

PENSER A ECHANGER VOS CARTOUCHES !

LE PLUS GRAND CLUB D'ECHANGE DE FRANCE

Vous possédez des jeux qui ne vous intéressent plus, vous avez fini trois fois votre jeu ;

ECHANGEZ LE !

Nous vous proposons une vitrine d'échange de cartouches ayant de 30 à 50 titres selon les machines.

Ne payez pas votre échange, donnez nous 2 jeux, **cela sera gratuit !**

Ou 1 contre 1 en payant :

100 frs pour Megadrive
80 frs pour Nec
75 frs pour Master System
50 frs pour Game Boy

Echanges limités selon les titres

Bon à découper puis à retouner avec vos cartouches :

Jeux expédiés : ....

Jeux désirés (par ordre de préférence) : ....

A, NINTENDO, NEC, SNK et Amstrad sont des marques déposées. Megadrive, Master System, Game Gear, Super Famicom, Game Boy, Neo Geo, Core, Super GT, et LT sont des produits déposés. Photos non contractuelles. Prix révisables sans préavis.Offre dans la limite des stocks disponibles.

N DE COMMANDE A DECOUPER PUIS A RETOURNER A "SHOOT AGAIN" 145 RUE DE FLANDRE 75019 PARIS

rais de port console, nous consulter

om.................... **Prénom**....................
dresse....................
....
lle.................... **Code postal**....................
éléphone.................... **Date**....................
n° |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_| *Date d'ex* : |_|_|_|_|

Je désire commander le matériel suivant :

Qté	Désignation	Prix
....	....	....
....	....	....
....	....	....
....	....	....

Participation au frais de port et d'emballage 30 F

MONTANT TOTAL : ....

ns à ma commande : ☐un chéque, ☐un C.C.P., ☐un mandat lettre, ☐Je préfère payer au facteur et rajoute 25 Frs de Contre remboursement à ma commande
ossède un(e) : Megadrive ☐, Master system I ou II ☐, Game gear ☐, Nec ☐, Game boy ☐, Super famicom ☐, Neo geo ☐, Autre ☐

DARIUS 2

Vous avez tous joué à Darius sur Master System? Non? Ben moi non plus! J'aurais pu vous dire que Darius II était mieux réalisé et bien plus intéressant que le premier volet, mais vu qu'il n'y a pas l'ombre d'un pli de Darius I dans la ludothèque de la Master System, ça commence mal! Pas de panique pour autant, les amis!, Darius II est de toute façon mieux réalisé qu'à peu près tout ce qui a déjà été fait en matière de shoot-them-up sur Master System. Remarquez, ce n'était pas difficile vu la pauvreté en cartouches représentantes de ce genre. Maintenant, heureux possesseurs de Master System, vous allez pouvoir crier haut et fort que vous possédez le shoot-them-up sur 8 bits! Bon, j'arrête de m'ennivrer et de me laisser aller à la douce euphorie du testeur rassasié pour parler du phénomène avec plus de profondeur critique! Darius II, déjà sorti sur Megadrive, Nec et micros de tous poils, n'est pas un foudre de guerre du style le shoot-them-up universel. Cependant, sa complexité et sa longueur font de lui une valeur sûre des jeux vidéo. C'est un peu le pillier calme et tranquille pour la jouabilité et du béton en ce qui concerne la réalisation technique. Et permettez cette aparté: lorsqu'on joue à Darius II, le béton, on le repeint en couleur, tellement c'est beau pour un jeu Master System (qui reste quand même, je le rappelle aux possesseurs de cette machine, une 8 bits dans un monde qui penche dangereusement vers les 16 bits). Tenez, hier, je jouais justement à ce jeu par hasard et je faisais remarquer à Yuko (vous vous rappelez, l'héroïne du jeu Valis dont j'étais tombé follement amoureux et qui vit maintenant avec moi) que les déformations du décor du premier niveau étaient du plus bel effet. Je vous décris la chose plus précisément: vous avez, en bas de l'écran, un tapis de lave en fusion, avec gerbes de feu gratuites, qui scrolle en différentiel par rapport au décor du fond; ce décor de fond couleur rouge-feu subit des déformations sinusoïdales (cours de 5e en math) continuelles, ce qui ne gêne en rien la progression du vaisseau et des vagues d'ennemis. Les programmeurs ne se sont pas arrêtés là, puisqu'à chaque niveau, on découvre de nouvelles prouesses techniques pour une 8 bits. J'ai même vu un niveau possédant quatre scrollings différentiels, oui Madame! Au fait, différentiel, ça veut dire deux plans du décor qui scrollent à des vitesses différentes; et scroller, ça veut dire défiler! Non, je dis ça pour les nouveaux qui débarquent et les cancres qui ne suivent jamais les tests écrits avec amour par le personnel qualifié et pro de Joystick. Bref, vous aurez compris, j'espère, que Darius II, c'est Venise en ce qui concerne les graphismes, sobres mais beaux, et l'animation, d'une fluidité qui m'époustoufle encore! Mais qu'en est-il de la jouabilité, la durabilité et l'intérêt de ce bijou? Intérêt: nul (c'est un shoot-them-up, moi vois, moi tue!); jouabilité: superbe; durabilité: immense, énorme, gigantesque! C'est l'exemple type du bon jeu vidéo d'arcade: de l'action avec une grande aisance dans le contrôle du vaisseau, une zone à explorer Gargantuesque, permettant au joueur de rester longtemps sur le jeu dans une volonté acharnée à le finir. Je vous explique brièvement le système de niveaux: vous avez 12 zones de A à L toutes différentes. C'est vous qui choisissez, à la fin de chaque niveau, dans quel ordre vous désirez finir le jeu et par quel niveau passera la mission. Cela donne une bonne quinzaine de possibilités, vous en aurez pour votre argent! Je ne vous laisserai pas partir sans vous compter l'histoire de Darius II, le scénario du jeu. Darius est le nom d'une planète qui, jadis, représentait ce que l'on faisait de mieux en matière de planète: la vie y était douce et calme! Malheureusement, Darius fait maintenant partie de l'Histoire interplanétaire (espace, frontière de l'infini, etc...). En effet, la destruction totale de la planète par un gigantesque cataclysme a entraîné le génocide de tous ses habitants. Tous, sauf un petit village d'irréductibles Dariusiens pouvant se compter sur le doigt d'une main à deux doigts: Proco Junior et Tiat Young! Ces deux combattants de l'impossible ont décidé de créer une nouvelle planète répondant au nom d'Orga. Et c'est plusieurs années après que débute le jeu avec un signal radio provenant de l'espace lointain capté par les radars d'Orga. Le signal est un message de SOS lancé par un homme seul et en danger au fin fond de la galaxie. Il se trouve que cet homme est un ancien survivant de Darius. Proco et Young ne sont donc pas les uniques survivants de Darius. Une nouvelle comme celle-ci, ça se fête! Mais avant, il va falloir aller chercher le compatriote en difficulté; plus on est de fous, plus on rit! Vous allez grimper dans votre Silverhowk, chasseur interstellaire hyper puissant, et foncer tout droit vers l'origine du signal radio. Evidemment, il vous faudra traverser des zones pullulant d'extra-terrestres hostiles et pas très accueillants! Parviendrez-vous à parvenir sans encombre à la fin du jeu? Procurez-vous sans attendre ce superbe shoot-them-up au classique scrolling horizontal et vous pourrez répondre à cette angoissante question que se pose l'infortuné survivant de Darius, auteur du SOS.

O. PREZEAU





EDITEUR : SEGA
GRAPHISME : 17
MANIABILITE : 18
SON : 16
ANIMATION : 18

MASTER SYSTEM 90%

C'EST PLEIN DE TITRES A TOUS LES PRIX

Le " KING " du jeu ! **PLENTY** UN SUPER CHOIX !

24/A CHAUSSEE DE NEERSTALLE - 1190 BRUXELLES

TEL 32.2.332.01.93 (prix F.B. - TVA Comprise 25%)

GAMEBOY

GAME BOY + TETRIS	3795
BRIGHT BOY(LOUPE+LUMIERE)	795
LIGHT BOY (LUMIERE)	1395
POWER BOY/BATTERIE RECHAR	1695
VIEW BOY (LOUPE)	695
ADDAMS FAMILY	1995
ALTERED SPACE	1995
ATOMIC PUNK	1995
BATTLE JUICE	1995
BATTLE TOAD	1995
BILL ELLIOT NASCAR	1995
BOXXLE	1495
BRAINBENDER	1995
BUG'S BUNNY 2	1995
CHOPLIFTER 2	1995
*DAY'S OF THUNDER	1995
DEAD HEAT SCRAMBLE	1495
DOUBLE DRAGON 2	1995
DOUBLE DRIBLE	1995
DUCK TALES	1995
ELEVATOR ACTION	1995
FACEBALL	1995
FINAL FANTASY ADV.	2195
FIST N STAR/KEN	1495
FORTIFIED ZONE	1995
FORTRESS OF FEAR	1495
HOME ALONE	1995
KID ICARUS	1995
MARBLE MADNESS	1995
MEGAMAN/DR WILLY'S	1995
METROID 2	1995
NAVY SEAL	1995
PRINCE OF PERSIA	1995
RC PRO AM	1495
RESC PRIN. BLOBETTE	1495
REV GATOR/PINBALL	1295
ROBOCOP 2	1995
SIMPSON'S	1995
SNOW BROTHERS	1995

CARTOUCHE (JAPON)

.CASTELVANIA 2.	1695
.F1 SPIRIT.	1495
.GREMLINS 2.	1595
.MICKEY MOUSE.	1495
.PACMAN.	1695
.TURTLES 2.	1995

GAME GEAR

PORTABLE G/GEAR	5995
-ALESTE-	1995
-DONALD DUCK-	1795
-GLOC-	1595
-HALLEY WARS-	1895
-HEAVY WEIGHT CHAMP-	1995
-KINNETIC CONNECTION	1695
-MICKEY CASTLE ILL.-	1795
-NINJA GAIDEN-	1595
-OUT RUN-	1595
-SONIC THE HEDGEHOG-	1795
-SPACE HARRIER-	1595
-SUPER MONACO-	1395
-WONDER BOY-	1395

MEGADRIVE

CONSOLE MEGADRIVE + SONIC	7995
CONSOLE MEGADRIVE JAPON	6995
=ALIEN STORM=	2095
=BATMAN=	2995
=BONANZA BROS=	1995
=DARIUS 2=	1995
=DOUBLE DRAGON 2	2995
=DYNAMITE DUKE=	1995
=EL VIENTO=	2495
=ESWAT=	1495
=F1 CIRCUS=	2995
=FANTASIA=	2595
=FINAL BLOW=	2995
=GOLDEN AXE 2=	1995
=GYNOUG=	2295
=JAMES POND 2=	2995
=JAMES POND=	2695
=JEWEL MASTER=	1995
=MAGICAL HAT=	1995
=MERCS=	2995
=MOONWALKER=	1995
=OUT RUN=	1995
=QUACK SHOT=	2995
=SONIC=	2295
=SPIDERMAN=	2495
=STRIDER=	2395
=UNDEADLINE=	2695
=WONDER BOY=	1995

NINTENDO

Logiciels des U.S.A. meilleurs prix, nouveaux titres. Consultez-nous.

"ADV. OF LOLO 2"	1995
"ADV.OF LINK/ZELDA2"	2495
"BASES LOADED 3"	2995
"BATMAN"	2495
"BIRTHDAY BLOWOUT"	2695
"CAPTAIN COMIC"	1495
"CAPTAIN SKYHAWK"	1995
"CASTELVANIA 3"	2995
"DARKMAN"	2895
"DOCTOR MARIO"	2595
"DOUBLE DRAGON 3"	2795
"DRAGON'S LAIR"	2995
"GREMLINS 2"	2795
"ISOLATED WARRIOR"	1995
"LEGEND OF ZELDA"	1995
"LITTLE NEMO"	2495
"MEGAMAN 4"	2995
"MISSION IMPOSSIBLE"	2595
"MOON RANGER"	2595
"NINJA GAIDEN 2"	2595
"ROBOCOP 2"	2995
"ROLLER GAMES"	2595
"SILVER SURFER"	2595
"SIM.QUEST/CASTEL.2"	2795
"SOLAR JETMAN"	1995
"SOLSTICE"	1995
"SUPER MARIO 2"	2595
"SUPER MARIO 3"	2795
"TEENAGE MUT.TURTLES	2595
"TERMINATOR 2"	2995
"TOP GUN SEC.MISSION	2495
"TURTLES 3"	2995
"TURTLES NINJA 2"	2995
"UNTOUCHABLES"	2995

SUPER NES

CONSOLE SUPER NES	12995
:ACTRAISER:	3995
:CASTELVANIA:	3895
:FINAL FIGHT:	3895
:JOE AND MAC:	3895
:PILOTS WINGS:	3595
:SUPER TENNIS:	3595

PLUS DE 500 TITRES EN STOCK

PRONONCEZ "PLENTY" et obtenez 10% sur les cartouches 5% sur les consoles

PRIX SPECIAUX PAR QUANTITES CONTACTEZ L'IMPORTATEUR HORELEC SA

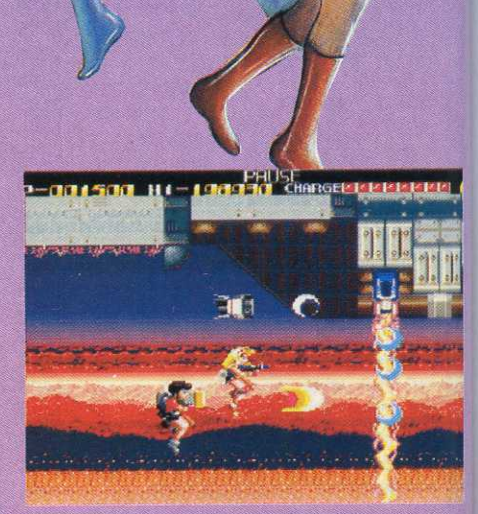
32.2.640.01.16



Regardez-vous toujours le logo SEGA quand vous allumez votre Megadrive? Non, car vous vous en foutez complètement! Ce qui vous intéresse, c'est le jeu que vous avez acheté, normal! Sachez tout de même que les programmeurs s'amusent parfois avec ce logo en le détournant. C'est le cas pour Trouble Shooter: une voiture rouge décapotable toute cabossée traverse l'écran lors de la page Sega et vient heurter carrément le logo qui, du coup, fait trois tours sur lui-même avant de s'écraser en bas de l'écran. Quand je dis "une voiture", c'est un euphémisme car il s'agirait plutôt d'une caisse volée. Et qui conduit cette épave dangereuse et qui percute tous les logos sur son passage (Nintendo attend toujours!)? Une femme, évidemment! Elles sont deux, en fait, et sont les deux héroïnes du jeu. Nous avons Madison, 25 ans, cheveux blonds, yeux bleus et Crystal, 26 ans, cheveux bleus et yeux..., eh non!, pas blonds!, mais verts. Autant vous dire que ces deux nanas tout droit sorties d'un dessin animé japonais allient la beauté au charme. Aux yeux des créateurs japonais de tous poils, la femme européenne est vraiment idyllique! Ainsi, nos deux héroïnes déboulent dans le bureau du Colonel Patch, la tête pensante des services de sécurité d'une nouvelle république indienne: The Majestic Republic. La raison de la visite des deux créatures au service de sécurité est que le Prince héritier Eldon, fils du Roi Fredrick du royaume indien a été enlevé lors d'une visite diplomatique aux Etats-Unis. Le problème, d'abord sentimental, peut devenir un incident diplomatique d'une gravité sans précédent pour les relations est-ouest et l'équilibre mondial. Et qui est derrière tout ça? L'ignoble Blackball, un ancien savant américain spécialiste en armement robotisé qui avait démissionné et disparu suite à une expérience ratée qui l'avait défiguré. Le Colonel Patch, voyant arriver Madison et Crystal dans son bureau, est agréablement surpris mais ne compte absolument pas faire confiance à deux "teenagers", comme il dit. Mais Madison sait le convaincre en lui annonçant la couleur. Elle et Crystal ont déjà opéré dans de nombreuses affaires de terrorisme et d'espionnage. L'enlèvement est une de leur spécialité, ce sont les femmes de la situation. La conclusion est pour Madison: the best man for the job is a woman! Le jeu peut commencer et commence d'ailleurs par l'arrivée des deux nanas dans leur voiture avec les armes sur la plage arrière. Le temps de descendre et c'est parti pour un shoot-them-up dans le plus pur style du genre. Vous guidez les deux femmes simultanément à l'écran. C'est en fait Madison que vous contrôlez et Crystal qui la suit comme son ombre et reste collée le plus souvent derrière elle (elle ne se désolidarisera de Madison que lors d'un passage d'obstacle). Madison ne peut tirer que devant elle alors que vous pouvez, en appuyant sur le bouton C, changer la direction de tir de Crystal (devant ou derrière). Vous améliorez leur tir grâce aux classiques bonus firepower. Au départ, vous choisissez la super arme dans le garage de Madison. Tout au long du jeu, quand vous ne tirez pas, une jauge de charge de cette super-arme se remplit en 10 secondes. Quand elle est pleine, vous pouvez lancer la super-arme.

Il y a cinq niveaux (gardés par les inévitables boss de fins de niveaux) tantôt en scrollings horizontaux tantôt en scrollings verticaux. Et autant vous dire que certains niveaux sont de très bonne facture en ce qui concerne la technique du scrolling parallax: dans le premier niveau, outre le scrolling principal, on a un scrolling différentiel du fond en sens inverse et, à un moment donné, un métro passe dans l'autre sens, tout cela sans l'ombre d'un Angström ("10 puissance -10" mètre) de saccades parasites. Le deuxième niveau possède quatre plans de scrollings différentiels, et là, pareil, même à la loupe, on ne décèle pas de ralentissement. L'animation des personnages et sprites ennemis est très bonne. Les décors sont variés et bien beaux; il en est de même pour les ennemis (pour certains boss notamment). La difficulté reste progressive et le nombre de niveaux potable. J'aurais préféré une dizaine de niveaux au lieu de cinq, sachant que je n'ai pas joué en mode hard mais seulement en easy et normal. Ce shoot-them-up est une réussite grâce à son ambiance typiquement dessin animés japonais (qui n'est donc plus le monopole des jeux de plates-formes) et à sa réalisation d'enfer. Pas le jeu de la décennie mais terriblement efficace tout de même...

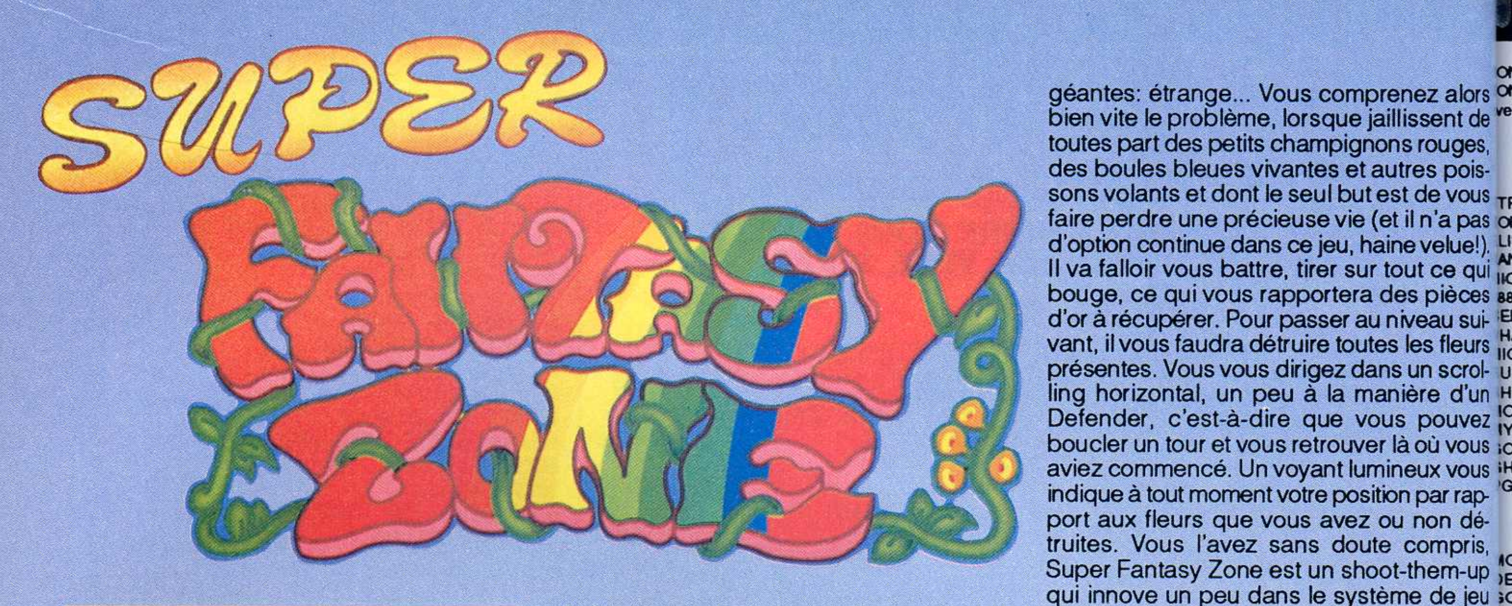
OH ! PREZEAU







EDITEUR : VIC TOKAI INC.
GRAPHISME : 18
MANIABILITE : 17
SON : 18
ANIMATION : 18
MEGADRIVE JAPONAISE
VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN





Amis des animaux, de la nature, amis poètes, bonjour! Je m'adresse maintenant à vous et plus particulièrement à ceux d'entre vous qui possédez une Megadrive. Paf!, gros épurage, j'en vois une dizaine qui restent, c'est pas grave! De toutes manières, je ne suis pas élitiste et je compte prouver à tous les lecteurs que l'on peut jouer à un jeu hyper violent sans pour autant tuer une seule vie humaine ou encore sans se retrouver dans un univers de métal, de feu et de vaisseaux extra-terrestres surarmés. Tout commence dans la zone de l'imagination (et pas la "super zone fantaisie" comme certains auraient pu traduire hativement). De l'imagination, il va vous en falloir pour me laisser vous convaincre que dans ce jeu, on tire sur des marmites, des tonneaux ou encore une citrouille géante, si!, si! Dans cette zone immense, il a toujours régné une atmosphère de joie et de paix. Pas de Klingons, pas d'envahisseurs, pas d'Empire, un seul magazine sur les jeux vidéo dans les kiosques (répondant au doux nom de Joystick), bref, un grand coin de paradis. Jusqu'au jour où des scientifiques décélèrent sur Menon, une planète de la zone, un problème dans le système gravitationnel. Une troupe d'observateurs est aussitôt envoyée sur place pour rendre compte de la gravité de la situation. Leur mission sera courte et la dernière pour eux. On apprend que des envahisseurs venant de lointaines contrées ont pris position sur Menon et s'apprêteraient à tout détruire. Leur but serait de conquérir la totalité de la Fantasy Zone en commençant d'abord par anéantir une planète de cette zone. L'échec de la première missionancée sur Menon prouve la détermination des forces armées y ayant pris le pou-voir. Une deuxième mission est donc envoyée, mais cette fois-ci arméejusqu'aux dents. Les spaces-marines et rangers de l'espace auront peut-être plus de succès que les observateurs scientifiques. Vous faites partie de la mission et êtes bien plus décidé à débarrasser la Fantasy Zone de l'envahisseur que les autres. En effet, votre père O-Papa (il n'y a que les japonais pour imaginer un tel nom!) faisait partie de la première mission, le malheureux, et n'est jamais revenu. La vengeance est un plat qui se mange froid mais ça va chauffer sur Menon! Quand vous arrivez, aux commandes de votre drôle de chasseur intergalactique (une petite capsule verte avec des ailes!), sur les lieux occupés, c'est la surprise du chef! Un décor de fou vous y attend! Pas de tunnels métalliques, de cavernes aux parois gluantes, mais une jungle florissante aux couleurs vives et variées. Vous tombez au beau milieu de collines verdoyantes, de lacs à l'eau limpide, d'arbres bizarres, de fleurs géantes: étrange... Vous comprenez alors bien vite le problème, lorsque jaillissent de toutes part des petits champignons rouges, des boules bleues vivantes et autres poissons volants et dont le seul but est de vous faire perdre une précieuse vie (et il n'a pas d'option continue dans ce jeu, haine velue!). Il va falloir vous battre, tirer sur tout ce qui bouge, ce qui vous rapportera des pièces d'or à récupérer. Pour passer au niveau suivant, il vous faudra détruire toutes les fleurs présentes. Vous vous dirigez dans un scrolling horizontal, un peu à la manière d'un Defender, c'est-à-dire que vous pouvez boucler un tour et vous retrouver là où vous aviez commencé. Un voyant lumineux vous indique à tout moment votre position par rapport aux fleurs que vous avez ou non détruites. Vous l'avez sans doute compris, Super Fantasy Zone est un shoot-them-up qui innove un peu dans le système de jeu puisqu'il ne s'agit plus de tirer sur des ennemis qui arrivent sur vous dans un scrolling automatique du décor. C'est vous qui allez où bon vous semble et vous passez au niveau suivant après avoir descendu un nombre donné d'ennemis. Mais la principale innovation réside dans les décors et les ennemis.Les boss des fins de niveaux sont hilarants, les cibles à détruires bizarres (je vous ai parlé de marmites), les ennemis rigolos. Le graphisme est vraiment une réussite totale car tout y est net et sans faille, aussi bien pour les couleurs que pour les contours des sprites. La musique est aussi un monument d'humour et de qualité. L'animation est bonne mais, bon, je ne chipote pas, car ça ralentit et ça saccade un poil quelquefois, c'est normal vu le nombre de couleurs à l'écran et les scrollings parallax. Mais le principal attrait du jeu vidéo, je veux dire l'intérêt ludique, n'est absolument pas au rendez-vous. On a une impression de lenteur globale, non que l'animation soit lente mais l'action n'est pas assez violente à mon goût. On s'ennuie bien vite car ce jeu est répétitif à mort, une horreur! Un très beau jeu mais un petit intérêt. Je vous laisse juge.

OH ! PREZO !

MEGADRIVE
JAPONAISE
EDITEUR : SUNSOFT
GRAPHISME : 17
MANIABILITE : 15
SON : 18
ANIMATION : 16
VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN

MEGADRIVE 60%



COUNTDOWN TO DOOMSDAY

Enfin un jeu qui possède une histoire, une vraie ; vous savez, l'une de celles que l'on se raconte le soir au coin du feu ? C'est vrai, ce n'était pas trop dur de mettre un scénario correct sur pied avec, comme toile de fond, l'un des grands mythes de notre tendre et adorée science-fiction, j'ai nommé (faites sonner les trompettes et rouler les tambours!) : Buck Rogers ! Après des décennies passées sous le joug d'un pouvoir totalitaire et tyrannique, les humains du XXVème siècle ont jugé bon de briser leurs chaînes. En voilà une histoire qui commence fort ! A leur tête, Buck Rogers, homme de XXème siècle, mais qui a passé cinq siècle de vacances, congelé dans l'espace intersidéral. Pour lutter contre le pouvoir mis en place, la RAM (Russo-American Mercantile), il crée, avec l'aide de quelques jeunes gens audacieux et motivés, la NEO (dont on connait de nos jours la voisine GEO), ce qui signifie New Earth Organization. Après bien des luttes, Buck parvient à mettre en fuite Simund Holzerhein, le leader de la RAM, et à s'emparer de la base spatiale orbitale Gauntlet.

Mais ceci n'est que le premier pas d'une furieuse guerre de reconquêtes à travers toute la galaxie. Il faudra partir libérer nombre de planètes en voyageant à travers l'espace et visiter de nombreuses contrées hostiles.

L'ennemi n'a pas dit son dernier mot et reste sur la défense. L'offensive finale n'est pas encore proche ! Mais vous, qui êtes-vous donc dans tout ça ?

Admirateur de Buck Rogers, vous vous êtes engagé, avec une poignée de compagnons dans les rangs de la NEO. Brave que vous êtes ! Après une attaque massive des forces de la RAM sur la Terre, vous voilà prêt, vous aussi, à devenir un héros. Tout comme Buck, vous devrez déjouer la conspiration ennemie. Sur Terre, dans une station orbitale, dans un vaisseau spatial, ou encore, sur une planète de notre bon vieux système solaire, vous devrez mener votre équipe, ainsi que votre enquête. Car enquête il y a ! Oui, oui, ne soyez pas surpris. Il faudra savoir mettre la main sur certaines pièces bien spécifiques ou encore trouver les informateurs aux bons endroits. Mais comme Buck Rogers est un jeu 50% cérébral, 50% action, vous aurez aussi le loisir de pouvoir mettre à l'épreuve vos talents de stratèges. Lors de chaque combat, vous ferez agir séparément les membres de votre équipe, choisissant l'attaque, les mouvements et autres actions. Toutes ces scènes sont en un pseudo 3D, du genre de Phantasy Star III en phase de déplacements, mais en nettement moins beau. Enfin, des combats dans lesquels vous pouvez directement intervenir ! Le choix des armes (grenades offensives, sabre, pistolet laser...) et des tactiques (attaques en traître, de front...) sera essentiel pour pouvoir finir les différentes missions. Des missions qui ne manquent d'ailleurs pas de diversité. On passe de l'une à l'autre en changeant radicalement d'ambiance et de but !

Malgré tout cela, on ne peut que pousser un grand soupir de tristesse lorsque l'on voit les pauvres graphismes de ce jeu. Les huit méga de la cartouche doivent être tous passés dans la grandeur des scénarios. Hormis quelques écrans somptueux qui feront craquer les vrais fans de SF, le reste, décors et personnages est assez décevant. Même chose pour les musiques et les divers sons qui sont vraiment on ne peut plus quelconques. L'animation est, elle aussi d'une manière générale, assez médiocre et plus de fluidité aurait peut-être permis au personnage d'être plus maniable. parce qu'il faut bien le dire, côté maniabilité, on peut faire beaucoup mieux.

Bouger le ou les personnages avec précision est loin d'être évident !

Malgré ces mauvais points, n'allez surtout pas croire que Buck Rogers soit un jeu nul, bien au contraire il est véritablement passionnant, c'est une véritable drogue! La preuve, j'y retourne à l'instant !

T.S.R.









EDITEUR : ELECTRONIC ARTS
GRAPHISME : 10
MANIABILITE : 12
SON : 12
ANIMATION : 11
MEGADRIVE FRANCAISE

Joe Montana
SPORT TALKING

Bien que méconnu en France par la plupart des Français, le football américain est un sport qui mérite l'attention. Beaucoup plus hâché dans son déroulement que le rugby, sport avec lequel il rentre souvent en comparaison chez nous, le football américain est un jeu dans lequel l'esprit tactique est, au moins, aussi important que les muscles "des guerriers" qui s'affrontent sur le terrain.

Malgré cette méconnaissance de notre part, la Megadrive est déjà bien pourvue en matière de simulations de football américain. Pas moins de quatre titres sont déjà disponibles, entre Joe Montana, John Madden I et II et Mike Dikta, le choix est grand. Pour se démarquer de cette ensemble compact, ces diverses simulations étant toutes d'une excellente qualité, il fallait que Joe Montana Sport Talking ait quelque chose en plus, comme John Madden en son temps avec son incroyable scrolling différentiel pour donner un effet de profondeur au terrain. Joe Montana, lui, possède sur l'écran une sorte de zoom, dans lequel se déroule l'action et une escorte digitalisée de voix qui commente toutes les actions de jeu en direct live (comme diraient certains).

Dans cette simulation, on retrouve bien sûr toutes les options habituelles d'une telle simulation. Ainsi, dès le départ, un menu de sélection nous permet de choisir une équipe parmi toutes celles proposées, de déterminer la durée d'un match, de jouer pour le Super Bowl ou non et de lutter contre un adversaire dirigé par la console ou par un ami.

Une fois les équipes mises en place, première surprise. A l'inverse des quatre autres versions de football américain, Joe Montana II (pour simplifier) se déroule entièrement dans le sens horizontal. Particulièrement bien animée, l'option la plus surprenante ici, est sans aucun doute, l'option qui permet de suivre les joueurs en gros plan. Dans cette phase de jeu, les joueurs sont d'une taille bien plus importante que dans les phases précédentes. Alors que dans la plupart des jeux, agrandissement est synonyme de ralentissement ou d'animation moins fluide, rien de tout cela n'est apparent dans Joe Montana Football II. Seules, de temps en temps, quelques légères disparitions de sprites se font sentir, mais ce défaut est très rapidement gommé par la beauté des graphismes et la souplesse de l'animation. Pour être honnête, la seule petite critique qui peut aller à l'encontre de ce mode graphique sortant de l'ordinaire, est à adresser au champ de visualisation trop restreint. Parfois, il est assez gênant de bien pouvoir effectuer des passes longues, des bombes dans le jargon local, la balle allant à des endroits où on ne l'attend pas.

L'autre fait marquant de Joe Montana II est l'animation sonore et digitalisée, présente tout au long des différents matches. A chaque action, dans un anglais tout à fait compréhensible, le commentateur sportif vous annonce le type d'action ainsi que le nombre de yards parcouru. Peut-être un peu rébarbatif à première vue, Joe Montana Football II devient progressivement carrément génial. Même si le football américain ne vous branche pas des masses, accordez-moi la grâce de jetez un coup d'oeil averti sur cette simulation, vous ne le regretterez sûrement pas car elle est fantastique, et je pèse mes mots.

J'm DESTROY









MEGADRIVE
90%

EDITEUR : SEGA
GRAPHISME : 16
MANIABILITE : 18
SON : 19
ANIMATION : 16
MEGADRIVE FRANÇAISE



Une station spatiale, en l'an de grâce 2064, sert à beaucoup de choses, et entre autres, à gérer les affaires courantes d'un bon petit bout d'univers. C'est pour cela que des Aliens qui ne sont pas plus cons que vous, et qui, eux aussi, pensent que le pouvoir peut venir de là, se sont dit un beau jour, qu'ils allaient investir une de ces belles stations. Et c'est ainsi qu'ils envoyèrent au feu des dizaines, des centaines et même des milliers de robots, appelés Xybots et auxquels fut confié le rôle difficile d'envahir une base intergalactique d'une importance capitale pour la Fédération.

Mais la riposte ne se fit pas attendre plus longtemps, car dès que la triste nouvelle fut connue, on décida, dans les hautes sphères de la Fédé, que l'on allait envoyer une personne "nettoyer" toute cette zone infestée de sales robots qui ne veulent que votre perte. Et je vous le donne en mille, qui c'est-qui-s'y-colle ? Hein ? Eh oui,c'est vous qui vous mettrez dans la peau très dure de ce super-héros, et qui, à l'aide de votre canon laser hyper sophistiqué, ferez un carnage qui restera un bout de temps dans les mémoires. Votre mission, si vous l'acceptez, consistera à parcourir les différents dédales de la station, en une vue à la Dungeon Master, pour retrouver les Xybots et les buter. Comme je vous le disais un peu plus haut, vous disposez d'un canon hyper puissant dont vous pourrez améliorer les capacités à l'aide d'options que vous pourrez trouver dans les "magasins". Dans ceux-ci, vous aurez aussi la possibilité, si vous avez récolté beaucoup de pièces d'or le long de votre chemin, de remonter votre niveau de vie, d'acheter un accélérateur, pour augmenter votre vitesse, ou encore un indicateur de monstres à l'écran.

Tout droit sorti de l'arcade, puis converti sur ST et Amiga, Xybots sur Lynx peut aussi se jouer à deux en même temps, en reliant deux consoles. Vous pourrez alors mieux admirer les graphismes, très bons, ainsi que la vitesse du jeu et la maniabilité du personnage. Bref, un très bon jeu, mais que vous pourrez bien finir assez rapidement.

TRAZOM

EDITEUR : ATARI
GRAPHISME : 17
MANIABILITE : 17
SON : 14
ANIMATION : 17

LYNX

85%

TOKI

Après une mutation génétique affreusement mutilatrice, votre corps ne correspond plus à ce qu'il était. D'un beau jeune homme plein de vigueur et de vie, vous voilà transformé en une sorte de mutant tout de poils vêtu, qui, a vu de nez, ressemblerait bien plus à un singe de cirque, un gorille dirons-nous, qu'à un bellâtre à faire tomber toutes les minettes dans vos bras par simple claquement de doigts. Cette condition difficile qu'est désormais la vôtre, devient de plus en plus intolérable, le sommeil est long à venir et vous ne cessez de rêver à votre état. Tous les jours en vous réveillant, une glace en face du pieu, vous fait réfléchir sur votre sordide condition.

Non, tout cela ne peut plus durer. Devant une telle constatation, une sympathique jeune femme, d'une beauté remarquable de surcroît, vous indique le moyen de retrouver votre corps premier. La formule magique, la potion libératrice est détenue par un sorcier maléfique, celui-là même qui vous a transformé en bête.

Prenant enfin votre destinée en main, vous décidez tant bien que mal de vous remuer le train et de partir à la recherche de la potion qui vous redonnera votre forme humaine.

Lors de sa mutation génétique, un pouvoir a permis à Toki de survivre dans une jungle dense, où, toutes les secondes, il fallait être sur le qui-vive. Cette arme est une bouche hors du commun. Véritable fût de canon, le bouche de Toki lui permet de cracher des balles à la tête de ses adversaires, un peu comme dans certains stands d'une fête foraine. Tout en avançant, Toki peut balancer des projectiles dans huit directions différentes (verticalement, horizontalement et en biais). Cette faculté de tir est pour le joueur une véritable délectation, car elle apporte au jeu une dimension supplémentaire que l'on connaît trop peu dans ce genre d'adaptation d'arcade à scrolling multi-directionnel. Bien que votre orifice buccal soit des plus performants, nous l'avons déjà vu, les projectiles lancés s'avèreront vite inefficaces devant certains ennemis qui tomberont pile là où il ne faut pas. Pour parer ce léger défaut dans votre armement, des options spéciales, dispersées tout au long des niveaux, vous permettront de transformer votre tir du départ en une véritable boule de feu. D'autres options scinderont ces tirs en trois tirs plus petits, vous dégageant le terrain bien plus radicalement.

En luttant contre des plantes carnivores et des volatiles tout droit sortis des pires moments de la préhistoire, le boulot de Toki est loin d'être de tout repos, d'autant que certains passages se révèlent particulièrement délicats à franchir.

Les différents niveaux que comporte ce jeu sont assez variés, certains ponctués par des effets de couleurs intéressants (le second niveau par exemple), d'autres par de très beaux éléments de décors ; ils possèdent en général quelque chose qui attire l'oeil du joueur et le distrait de sa tâche première.

Bien que les couleurs paraissent un peu ternes aux yeux de certains, les graphismes sont particulièrement fins et laissent transparaître chaque détail du jeu. Parfaitement animé, Toki est également d'une maniabilité remarquable. Répondant à la perfection à toutes vos commandes, cette réalisation de Sega est très soignée. Hyper agréable à jouer, hyper sympa à manœuvrer, Toki est un jeu comme on aime en voir sur la console seize bits de Sega.

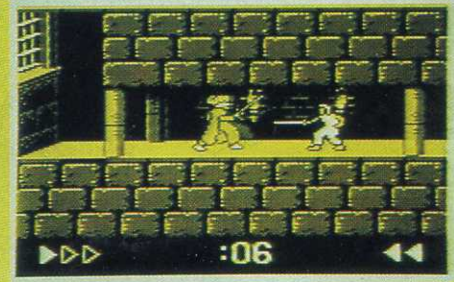
J'm DESTROY

MEGADRIVE
JAPONAISE
EDITEUR : SEGA
GRAPHISME : 18
MANIABILITE : 18
SON : 16
ANIMATION : 17
VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN

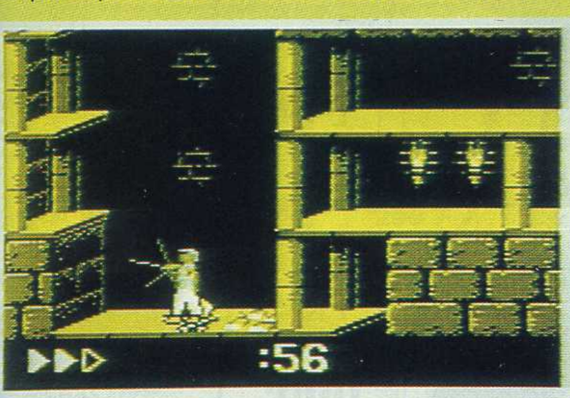
MEGADRIVE 91%



PRINCE of PERSIA



Le Sultan est parti en guerre, à l'étranger. Son grand vizir, l'ignoble Jaffar, en profite pour faire régner la terreur dans tout le pays. Le peuple est étouffé par les impôts, la famine gagne les villes, les soldats du vizir passent leur temps à piller, à voler les paysans ; c'est la désolation totale. Mais Jaffar ne s'arrête pas là, ses ambitions sont bien plus importantes : il vise le trône de Perse.



Il a donc enlevé la princesse, l'a enfermée dans son palais en lui laissant une heure pour réfléchir à sa proposition de mariage. Si elle refuse de lui donner sa main, il la tue. Mais la princesse est amoureuse de vous, brave soldat du bon Sultan parti en guerre, et c'est à vous de délivrer la belle. Pour cela, vous devrez traverser 12 niveaux vicieux au possible, éviter de très nombreux pièges pour arriver jusqu'à la chambre de la princesse. Mais il faut vous dépêcher, vous n'avez qu'une heure. Premier choc : la qualité des graphismes et des animations. Le travail de Jordan Mechner, à qui l'on doit les graphismes, la programmation et le concept du jeu, est colossal. La décomposition des mouvements du personnage est extraordinaire, le héros saute, cours, dérape, tombe, combat à l'épée, avec une souplesse impressionnante. Ensuite, on s'aperçoit que le jeu lui-même est extrêmement bien conçu, terriblement prenant et intéressant. Vous devrez déjouer tous les pièges du vizir, appuyer sur les bonnes dalles pour ouvrir les grilles de fer, éviter les précipices, les lances qui sortent du sol, et même combattre contre des gardes, à l'épée. Prince of Persia est un chef d'œuvre.

Sélection MICROMANIA

SEB

EDITEUR : KONAMI
GRAPHISME : 16
MANIABILITE : 16
SON : 15
ANIMATION : 19

GAME BOY **95%**

Les Supers Promo du mois !

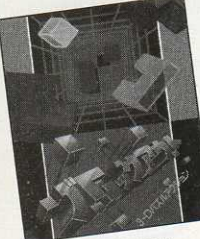
ULTIMA *games* *présente* SEGA



OUT RUN 190F



WONDERBOY III 220F


BLOCK OUT 190F



HELL FIRE 220F



SPIDERMAN 250F



JEWEL MASTER 250F



FANTASIA 290F

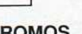


Console seule 890F

Console française 1049F

Console avec 1 manette et 3 jeux
Block Out
Wonderboy III
Out Run
1490F

Console avec 1 jeu au choix* 990F



Ultima Games a élu la Mégadrive Japonaise Console de l'Année !

MEGADRIVE

Nos consoles sont des modèles japonais (sauf spécifié)

HITS

BATMAN	390
COMMANDO II (MERCK)	450
DECAP ATTACK	390
DEVIL CRUSH	450
GHOULS AND GHOST	390
JOE MONTANA FOOT BALL II	490
KABUKI SOLDIER	390
LAKERS VS CELTICS	450
KEN LAST BATTLE	390
MARVEL LAND	450
MICKEY CASSLE OF ILLUSION	390
MONACO GRAND PRIX	390
NHL HOCKEY	450
REVENGE OF SHINOBI	390
RUN ARK	350
SAINT SWORD	350
SONIC	390
STREET OF RAGE	450
STRIDER	450
SUPER VOLLEY BALL	390
THUNDER FORCE III	450
WORLD CUP SOCCER	390
TOE JAM AND EARL	390
SPEED BALL II	390
SHADOW OF THE BEAST	390
ROAD RASH	390
J BUSTER BOXING	390
WRESTLE WAR	NC
STREET SMART	390
POPULOUS	390
MISS PAC MAN	390
DEVIL HUNTER	390

NOUVEAUTES

DOUBLE DRAGON II	NC
EGUZAIRU	490
RUN ARK	390
UNDEADLINE	450
DAHNA	NC
FIGHTING MASTER	450
GOLDEN AXE II	390
DONALD DUCK QUACKSHOOT	390
LEGEND OF NINJA BURAI	490
ROLLING THUNDER II	450
TAIHEKI	350
TASK FORCE HARRIER	350
WANI WANI WORLD	390
BEAST WARRIOR	390
F1 CIRCUS	450
WONDERBOY V	450
FANTASY SOLDIER	350
PIT FIGHTER	NC
ROAD BLASTER	NC
MARIO LEMIEUX HOCKEY	450
F-22	450
SUPER FANTAISY ZONE	450
FUJI LEGEND	NC
TECNO WORLD CUP	450
IMMORTAL	450
JOHN MAIDEN II	490
JOE MONTANA II	490
ROBOCOD JAMES POND II	450
RING OF POWER	490
YS III	490
ROAD BLASTER	450
STORM LORD	NC
SD VARIS	450
STEEL EMPIRE	NC
TURBO OUT RUN	NC
PIT FIGHTER	NC
CRUDE BUSTER	NC
BADOMEN	NC
WHERE IN TIME IS CARMEN SATRAGO	NC

PROMOS

BLOCK OUT	190
WONDERBOY III MONSTER LAIR	220
OUT RUN	190
SPIDERMAN	250
ALIEN STORM	290
FANTASIA	290
HELL FIRE	220
JEWEL MASTER	290

AVENTURES

ARCUS OF ODYSEY	390
FEARY TALES	450
BOOK PHANTASY STAR III	150
CENTURION	390
JEWEL MASTER	250
KINGS BOUNTY	390
MIGHT AND MAGIC	390
PHANTASY STAR II	499
PHANTASY STAR III	590
SHINNING THE DARKNESS	NC
SWORD OF VERMILLON	499
EGUZAIRU	490
LEGEND OF NINJA BURAI	490
STAR FLIGHT	450



WONDERBOY III

+



PRO 2

= 250F

OUT RUN + GOLDEN AXE II = 490F

ULTIMA Paris
(Boulevard Voltaire)
ouvert le Dimanche de 14H à 18H

Les accessoire[s]



PRO 1 = 190F.
Après une enquête auprès des utilisateurs, Ultima a promu la Pr 1 manette de l'année, elle dispos de tout ce qui se fait de mieux.



PRO 2 = 125F.
Tir automatique, contrôle de la vitesse de déroulement du jeu etc. vous satisferaient volontier, n'hés plus, pour seulement 125F Ultim vous offre la Pro 2. Sympa non? **La Pro 2 est livrée avec un stic adaptable sur la touche de direction.**



Game Adaptator = 99F.
Permet aux malheureux qui désolent de ne pouvoir utiliser les cartouches japonnaises d'accéder la logithèque complète des titres disponibles. De plus le GA proté le volet d'insertion des cartouch



JOYPAD = 79F.

LECTEUR CD ROM MEGADRIVE DISPONIBLE !!!

fonctionne sur toutes les consoles (japonaise et française)

JEUX POUR CD :

ERNEST EVAN	490F
SOL FEACE	490F
HEAVY NOVA	490F

Modification des consoles japonaises et françaises en 50/60 Hz ! Ainsi tous les jeux fonctionnent sur n'importe quelle console. 290 F

*le jeu est à choisir parmis la sélection Ultima Games.

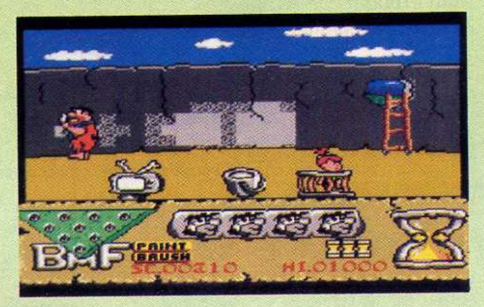
 Photos non contractuelles

THE FLINTSTONES

Cancres en histoire-géo, les éditeurs sur Master System travaillent pour vous! Après l'Histoire Antique avec Astérix sur lequel je me suis bien éclaté, nous voilà à la Préhistoire avec une famille néanderthalienne moyenne: les Flintstones. C'est la fin de semaine et Fred ne pense désormais qu'à une chose: la finale du championnat de bowling de Bedrock! Mais rien n'est simple, comme vous le savez, chers lecteurs! La vie est une jungle et souvent, des êtres malfaisants et casse-pieds nous le rappellent: les femmes! Bon, je suis peut-être un peu excessif mais c'est du moins ce que pense notre pauvre Fred Pierrafeu qui voit son enthousiasme fondre comme neige au soleil lors du retour de Wilma Pierrafeu à la grotte familiale. Eh oui!, il avait oublié une promesse qu'il avait faite à un moment d'égarement: repeindre la salle de séjour de la grotte. Ceci n'était pas tombé dans l'oreille d'un sourd, Wilma n'étant pas sourde! Dans un couple, même néandherthalien, la vie est faite de menues concessions. Ici, ce n'est plus une concession mais une obligation pour Fred, victime d'un terrible ultimatum: dimanche, il devra peindre entièrement la salle de séjour avant le retour de Wilma pour pouvoir espérer aller à la finale de bowling, dur! Je trouve personnellement que l'on se trouve devant un motif de divorce caractérisé mais Fred est un cro-magnon cool et décide de s'exécuter. Le jeu est lancé, c'est à vous d'intervenir. The Flintstones consiste en plusieurs scénettes mettant en scène le héros de la préhistoire qu'était Fred. Le premier niveau consiste à peindre le salon avant que Wilma ne revienne. Outre le fait que votre personnage doive peindre du sol au plafond (il faudra alors déplacer une échelle), il doit aussi veiller sur ce monstre qu'est Pebbles, le petit dernier des Pierrafeu. A chaque fois que le bébé préhistorique sort de son parc, il fonce faire des graffitis sur le mur que vous repeignez avec amour! Il n'y a alors qu'une solution: la fessée monumentale et le retour direct dans le parc. Cela vous fait perdre du temps et, surtout, voilà le pinceau qui se sauve! Comment, un pinceau qui bouge? Eh!, les mecs!, on est dans un jeu vidéo alors les pinceaux qui bougent, c'est normal! Une fois Pebbles dans son parc, il vous faut courir après le pinceau et c'est reparti pour un tour en attendant la prochaine crise de Pebbles. Pour corser le tout, vous devez aussi plonger le pinceau dans un pot de peinture quand celui-ci est sec. Si le temps imparti est écoulé, Wilma revient et c'est le terrible constat: pas de salon repeint, pas de bowling! Si, par contre, vous avez réussi, ce qui arrive très rapidement vu la facilité du jeu, vous voilà parti pour le second niveau. Cette fois, le moment tant attendu est proche. Vous conduisez, avec Barney, un voisin de grotte, la voiture qui doit vous mener à Bedrock pour le super-bowling. Quand je parle de voiture, je me dois de rétablir la vérité préhistorique: il s'agit en fait d'un tacot en bois aux roues de pierre. Le problème avec les routes préhistoriques est qu'on n'avait pas encore inventé le goudron, résultat: des cailloux parsèment la route et ralentissent la progression de la voiture. Il va falloir conduire très prudemment en évitant les caillasses en sautant par-dessus. Si la voiture touche un caillou, c'est la crevaison automatique. J'en vois qui se posent des questions métaphysiques: comment, des roues en pierre qui crèvent, il a bu ou quoi? Non, les roues se brisent en mille morceaux au moindre contact avec un rocher. Il faut alors tailler une pierre et placer le cric afin de réparer. Dépêchez-vous alors, car vous devez arriver à temps à Bedrock sous peine de rater la finale. Si on s'amusait un peu au premier niveau, le deuxième est d'un ennui terrible: trop répétitif et d'une maniabilité relative, cette petite course de voiture est sans grand intérêt. Le troisième niveau consiste en une simulation de bowling préhistorique, le fameux championnat de Bedrock pendant lequel Fred et Barney vont s'affronter. Le quatrième et dernier niveau voit le retour des deux compères au foyer conjugal. Peebles s'étant enfui et demeurant introuvable, il va falloir parcourir un chantier en construction pour retrouver le gamin. Quand vous découvrirez avec effroi que le bébé s'amuse tranquillement perché sur une poutre, vous saurez ce qu'il vous reste à faire. Voilà, The Flintstones se veut être un jeu d'arcade original à thème. Il en ressort un jeu fade, aux graphismes sympas mais pas déments, d'une durabilité nulle (1/2 heure à 1 heure de jeu avec quatre petits niveaux) et d'une maniabilité plutôt faible par endroits. L'intérêt de ce genre de production laisse à désirer, on s'ennuie et on se lasse sauf si on a un âge inférieur à 10 ans. A réserver aux fanas du dessin animé de Hanna-Barbera, et encore !

O. PREZEAU







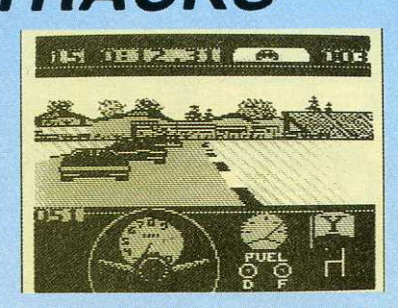
EDITEUR : GRANDSLAM
GRAPHISME : 14
MANIABILITE : 10
SON : 10
ANIMATION : 12

Bill Elliott's

NASCAR FAST TRACKS™

Bill Eliott est un professionnel, un champion de la course de voitures sur piste. Les circuits de Daytona ou d'Atlanta ne disposent plus du moindre centimètre carré où il n'ait pas roulé. C'est avec Bill que vous avez bu des coups, hier soir, par hasard. C'est avec lui, tous les deux un peu bourrés, que vous avez fait ce pari stupide : participer au championnat, et battre Bill lui-même. Maintenant, dégrisé, au volant de votre véhicule sur la ligne de départ, au milieu des 15 meilleurs pilotes du monde entier, vous commencez à regretter très sérieusement d'avoir bu tous ces verres hier soir.

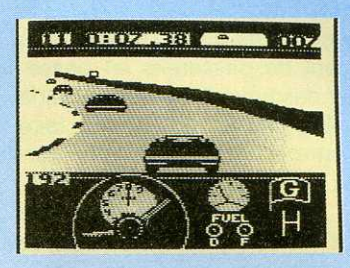




A un ou deux joueurs, Nascar Fast Tracks vous propose de foncer sur quatre circuits différents, avec, au choix, une voiture parmis trois. Le temps est compté, et plus vous allez vite, plus vous marquez de points et montez dans le classement qui s'affiche à chaque fin de course.

Parlons de la course. Vous êtes plongé au cœur de celle-ci, puisque le jeu est réalisé en 3D faces pleines. Les graphismes ne sont pas désagréables, le défilement est souvent rapide, mais l'affichage devient saccadé quand il y a trop d'éléments à afficher en même temps. De plus, Nascar est très rapidement lassant, et filer des coups de volants à gauche, à droite, tout seul sur la piste, n'est pas d'un intérêt monstrueux. Dommage, car les options étaient suffisamment nombreuses, du réglage des performances de votre véhicule au choix du circuit, en passant par les qualifications.

SEB

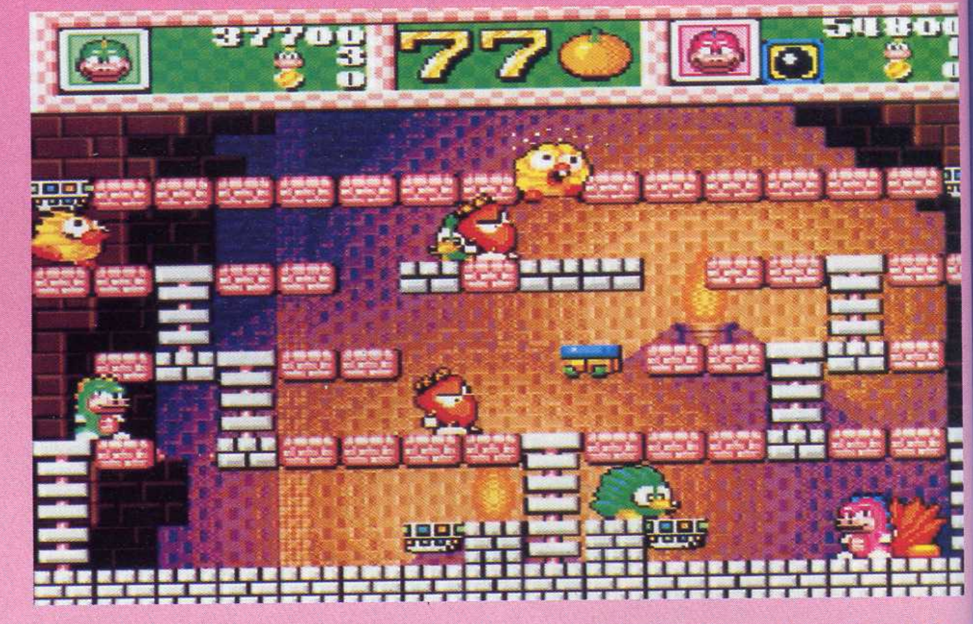


EDITEUR : KONAMI
GRAPHISME : 14
MANIABILITE : 16
SON : 14
ANIMATION : 12
VU ET DISPO CHEZ MICROMANIA

GAME BOY 55%

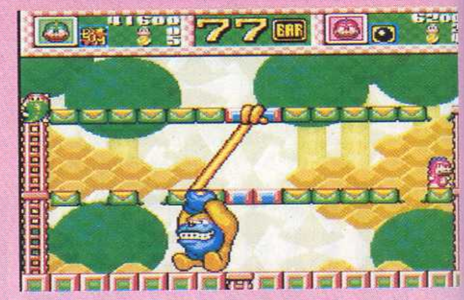
BERLIN WALL

Après son excellentissime prestation sur la Game Gear, voici que Berlin Wall débarque sur la Megadrive. Premier et notable changement, on peut jouer à deux simultanément ! Le principe de base reste néanmoins toujours le même, à un ou deux joueurs. Dans de petits paysages peuplés de monstres à tête bizarre, vous devez, sautant de passerelle en passerelle, creuser des trous dans le sol à l'aide de votre maillet, dans le seul but d'y faire choir le monstre et de l'achever d'un dernier coup de maillet. Sauvage, mais particulièrement amusant. Chaque monstre abattu donne droit à un bonus. La taille de ce bonus dépendant de la façon dont le monstre a expiré, il faudra s'appliquer dans le massacre. En effet, un monstre tué par la chute d'un autre monstre vous donnera des cheesburgers maxi-géants-costauds ou des poulets titanesques, alors qu'un monstre abattu d'un coup de maillet ne vous donnera qu'une vulgaire pomme, sans vouloir vexer nos amies les pommes qui, je le sais, ne manquent aucun numéro de Joystick, ou alors une piécette sans valeur. Le problème, lorsque l'on joue à deux simultanément, est que ce n'est pas toujours celui qui fait tout le travail qui récolte le bonus ! Je vous laisse imaginer l'ambiance que cela crée !



Comme sur la version Game Gear, certains monstres vous donneront, à la place de bonus de points, des bonus type magiques; mais cette fois, ces bonus sont en nombre. Du jackpot magique faisant naître une fontaine de bonus (parfois de vies en plus à partir du niveau quatre) aux chaussures de rapidité en passant par les bombes ou les boules de bowling, vous aurez de quoi réchauffer l'ambiance déjà torride. Se surajoutent à cela des décors de fond ultra sympa et des jeux de passerelles et plateformes mouvantes, qui se transforment parfois en casse-tête infernal. Autre différence avec son homologue portable : la présence de niveaux bonus bien particuliers. Après chaque monde visité, il faudra, d'une manière assez aléatoire, style jackpot, composer un visage de femme. En fonction du résultat, vous aurez droit à une fontaine de bonus, plus ou moins importante et de qualité variable. On risque de se bousculer en-dessous de ce jackpot géant pour ramasser les kiwis géants, les poulets, les épis de maïs, les bombes, les champs protecteurs...

Le jeu se termine assez rapidement (bien qu'à partir du niveau quatre les choses se corsent sérieusement), mais on ne se lasse jamais d'y retourner, lorsqu'il s'agit d'une partie à deux. On notera quelques très légers "bugs" dans l'animation, mais ils sont rares et ne gênent absolument pas le jeu.

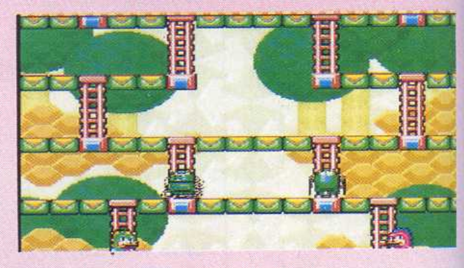


Ajoutez à tout cela des musiques bien sympas et vous obtiendrez un jeu qui saura vous garantir d'excellents moments, et même mieux. Si je vous dis que j'adore, je suis encore à des années- lumières de la réalité.

T.S.R.







MEGADRIVE JAPONAISE
EDITEUR : KANECO
GRAPHISME : 14
MANIABILITE : 16
SON : 14
ANIMATION : 13
VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN



La délicieuse Lydia a de gros problèmes : une meute de fantômes a pris possession des moindres recoins de sa maison. Chaque pièce, chaque armoire, sont infestées de créatures pas si horribles que ça puisqu'elles ont pris l'apparence d'objets usuels. C'est pas que cela gêne énormément Lydia qui en a vu d'autres, mais ça commence à devenir envahissant. Cela le devient tellement même, que l'infortunée jeune fille se voit enlevée par le chef incontesté de la tribu des fantômes : le baveux et gluant Astoroth qui ne supporte plus qu'une fille s'oppose à ses petites affaires. C'est qu'il a sa fierté le Astoroth ! Il ne reste plus à Lydia qu'à appeler son pote de toujours : Beetlejuice, le fêlé de la cage à miel, celui qui repeint le béton en couleur, l'homme aux mille visages, le guide de l'au-delà, "l'homme" de la situation si l'on peut encore parler d'homme. Beetlejuice est en effet un fantôme, le gardien, l'exorciste pour les humains de tout ce qui est surnaturel sur Terre. Il opère toujours dans la bonne humeur la plus totale, un délire communicatif qui donne envie d'être un fantôme ! La vallée de la mort, la ville des tombes, l'île du diable, les lieux les plus horribles du monde de l'au-delà font partie de son territoire. Alors, une maison hantée et un ectoplasme énervé avec un nom à se rouler par terre de rire, ça ne va pas faire peur à Beetlejuice ! Vous contrôlez Beetlejuice le long de six niveaux tous plus fous les uns que les autres. Le jeu se déroule en scrolling multi-directionnel avec des graphismes réalistes à la Simpson ou à la Adams Family.
En fait, Beetlejuice est composé d'une multitude de petits jeux tous différents et variés.
C'est à un véritable festival de jeux d'arcade et de réflexion qu'on a droit. Par exemple, lors du premier niveau qui consiste à aller débusquer les fantômes dans toutes les piéces de la maison, Beetlejuice tire sur des vêtements, des assiettes, des ustensiles de cuisine, puis il répare les conduites d'eau qui fuient. des salles de bonus permettent de gagner une vie, on joue aux cartes, on teste ses réflexes avec des jeux de précisions. Beetlejuice est le type même de jeu éclectique, tout en gardant un parfum de jeu de progression d'arcade classique. Vous ne pouvez pas rater un tel évenement sur la game boy.

Sélection MICROMANIA

EDITEUR : LJN
GRAPHISME : 17
MANIABILITE : 16
SON : 16
ANIMATION : 18

GAME BOY 90%

TECMO WORLD CUP '92

Malgré tout ce qu'on a pu dire sur World Cup Soccer Italia 90, il faut bien avouer que ce titre aurait pu être meilleur. Malheureusement, à l'époque, aucune comparaison n'était possible puisqu'il était le seul de sa catégorie. Cette fois, les choses sont radicalement différentes avec cette nouvelle simulation, la comparaison étant possible, deux titres suffisamment proches étant présents. Décidément, j'adore ce monsieur La Palisse.

Attendue par beaucoup, la Tecmo World Cup se déroule, contrairement à la première simulation de football disponible sur



Megadrive, suivant un scrolling multi-directionnel, le terrain se déplaçant horizontalement. Assez inhabituel pour les fanas de foot sur console, ce système de représentation permet une autre approche de ce sport sur ces machines. Bien plus "arcade" que simulation, Tecmo World Cup cache cependant de nombreux atouts.

Tout comme les autres jeux de ce style sur micros et consoles, TWC permet à deux joueurs de s'affronter dans un duel fratricide, où les buts marqués et la victoire finale sont les seuls enjeux. Outre cette possibilité de jouer à deux simultanément, ce jeu de Tecmo permet également de participer à un championnat du monde composé de vingt-quatre équipes, avec phase de qualification, huitième de finale, quart de finale, etc... bref la totale ! Il permet aussi de jouer des parties amicales qui comptent pour du beurre, mais qui ont l'avantage de permettre de vous entraîner aux diverses tactiques de jeu.

Avant de rentrer dans le vif du sujet et de commencer vos dribbles par milliers, il faudra obligatoirement passer par un menu vous proposant quatre dispositions tactiques différentes pour l'équipe, au programme : 4-4-2, 4-2-4,5-3-3 et 5-3-2 (les footeux comprendront). Malheureusement, tout comme le jeu en lui-même, mais ça nous le verrons un peu plus tard, cette phase de sélection est, à mon sens, trop simplifiée pour influencer considérablement le résultat du match. Il est par exemple impossible de permuter, de changer les joueurs en cours de partie ou de modifier la structure de l'équipe, ce qui est un peu dommage.

En ce qui concerne le jeu proprement dit, on retrouve la même simplification. Assez fourni au niveau technique, il est possible de réaliser des passes courtes, des passes longues, des dribbles, des tacles, des retournés ou même des têtes plongeantes, mais on retrouve trop souvent dans Tecmo World Cup, les mêmes phases de jeu. Les interceptions sont quasiment impossibles à faire et, dans l'ensemble, les techniques d'approche du but adversaires sont assez stéréotypées.

Sur le terrain, les joueurs se déplacent avec assurance et les sprites d'une animation tout-à-fait convenable, assurent à ce jeu une excellente maniabilité. Evidemment, nous ne sommes pas en face d'un dessin animé, mais on sent qu'un effort tout particulier a été réalisé dans ce domaine par les programmeurs.

Alors que les joueurs sont d'une taille très honnête pour un jeu de cette catégorie, l'action ne ralentit pas, ce qui est tout à l'honneur de ce titre. Accompagné tout au long du jeu par des musiques dynamiques et entraînantes qui changent à chaque nouveau match, Tecmo World Cup est, en fait, très plaisant lorsqu'on y joue à deux ; seul, il se finit en deux ou trois heures, ce qui, une fois de plus, est plutôt rageant, surtout au niveau du porte-monnaie, une cartouche sur Megadrive n'étant pas donnée.

J'm DESTROY



MEGADRIVE JAPONAISE
EDITEUR : TECMO
GRAPHISME : 15
MANIABILITE : 18
SON : 17
ANIMATION : 17
VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN

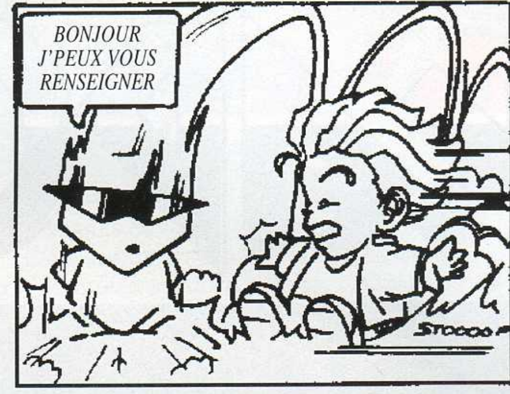
MEGADRIVE 84%

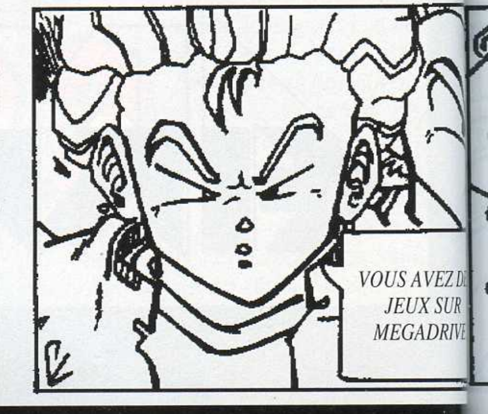


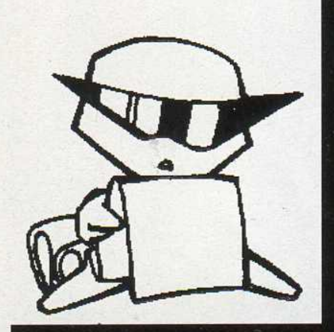












CONSOLE MEGADRIVE

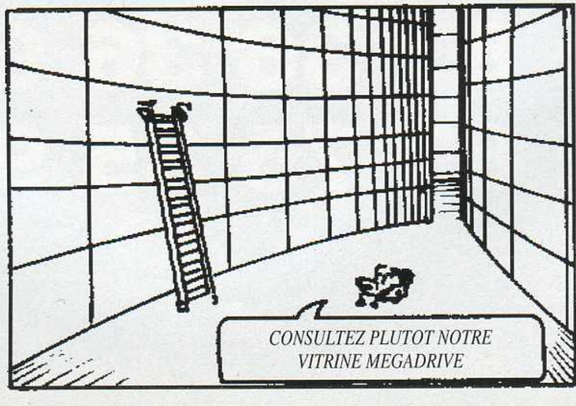
1 Manette + Alimentation **949 Frs**

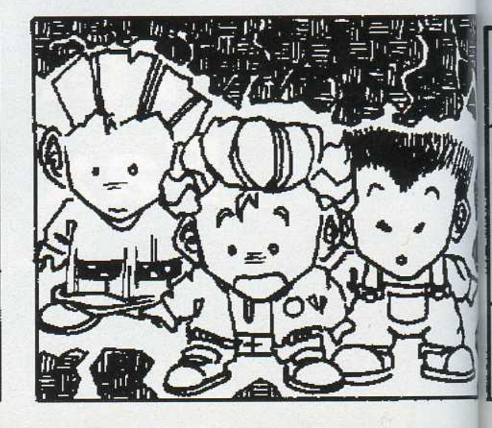
MEGA CD

+ Alimentation **3650 Frs**

• Donald Duck	395 F
• Sonic	395 F
• Street of rage	395 F
• Out run	299 F
• Mercs	395 F
• Wonderboy V	449 F
• Pit Fighter	395 F
• Alisia Dragoon	449 F
• SD. Valis	449 F
• Double dragon II	449 F
• Golden Axe II	419 F
• Undeadline	449 F
• Fantasia	299 F
• Dahna	449 F
• Robocod/J. Pond II	449 F
• Art Live	449 F
• Winter Games	449 F
• Toki	449 F
• Techno world cup	419 F
• Crocodile world	419 F
• Kid cameleon	449 F
• CD Heavy nova	490 F
• CD Sol Feace	490 F
• CD Funky horror band	490 F
• CD Ernest's Heavens	490 F

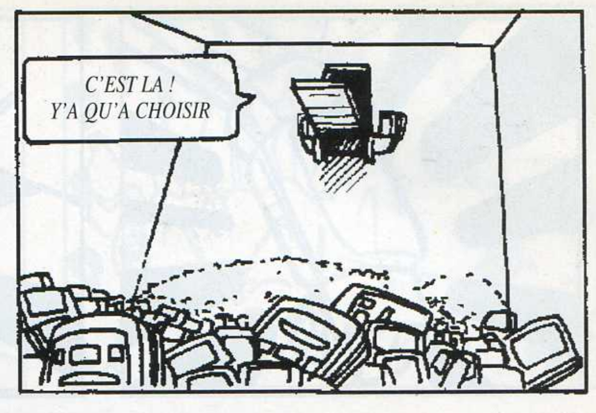


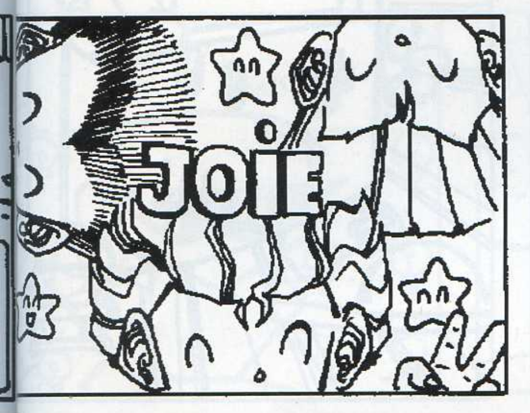














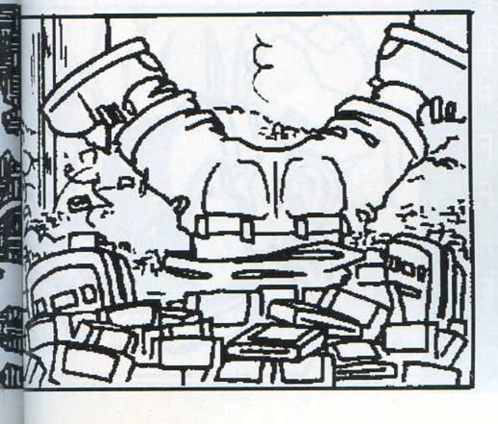


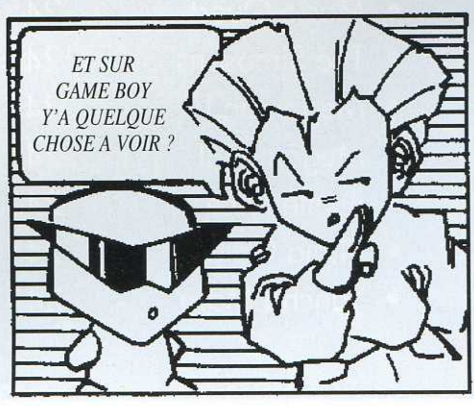
CONSOLE SUPERFAMICOM

+ Peritel + 2 Manettes + 1 jeu Actraiser **1690 Frs**

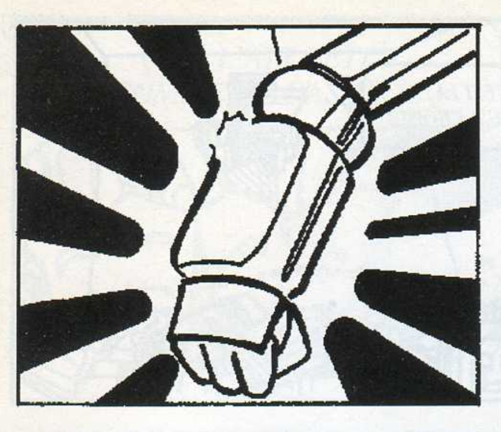


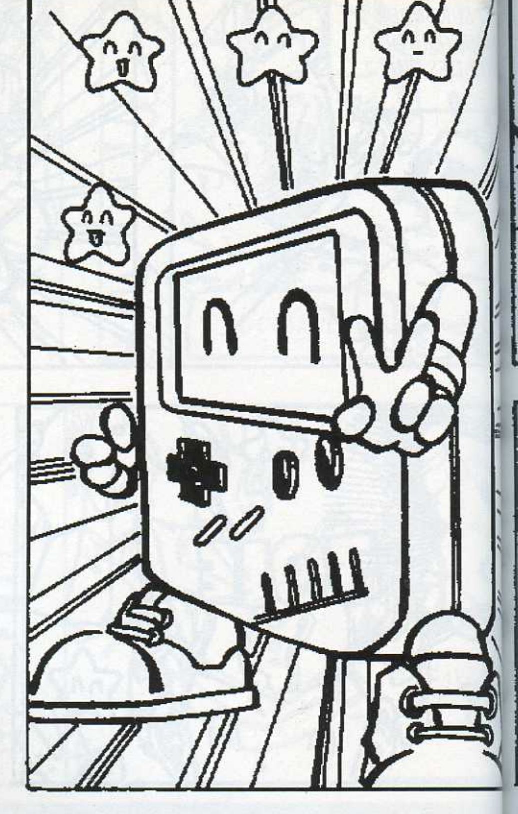
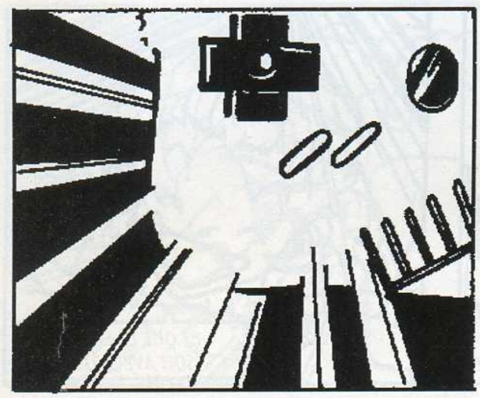
• Final Fight	499 F	• Sim Earth	499 F
• Mario World IV	499 F	• Dungeon Master	499 F
• F - zéro	390 F	• Castlevania IV	590 F
• Actraiser	390 F	• Y'S III	490 F
• Soulblader	590 F	• Thunder spirit	499 F
• Joe & Mac	590 F	• Rocketeer	590 F
• Goeman fight	499 F	• F1 Exhausted	590 F
• Zelda III	590 F	• Contra Spirit	590 F
• EDF	590 F	• Dragon Ball Z	590 F
• Super Tennis	499 F	• Paperboy II (USA)	549 F
• Super Ghouls' n ghost	590 F	• Combat basketball (USA)	549 F
• Dimension Force	499 F	• Joe & Mac (USA)	590 F
• Super Fire prowrestling	499 F	• Super off road (USA)	590 F
• Adventure island	590 F	• Home alone (USA)	549 F
• Monkey Jiro	499 F	• Actraiser (USA)	549 F
• Super chinese world	499 F	• Adaptateur SFC/SNES	190 F

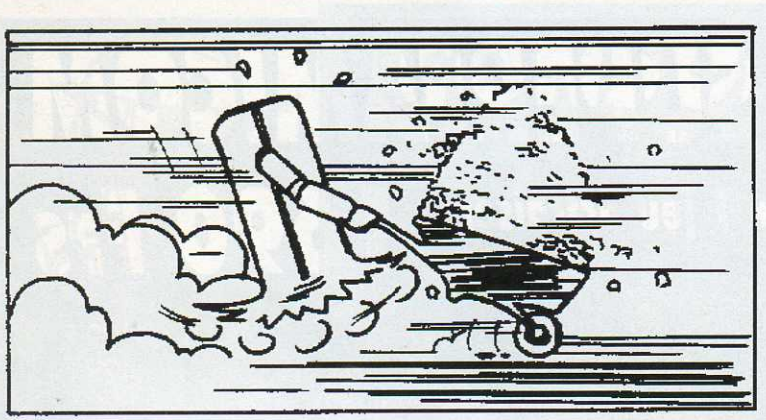
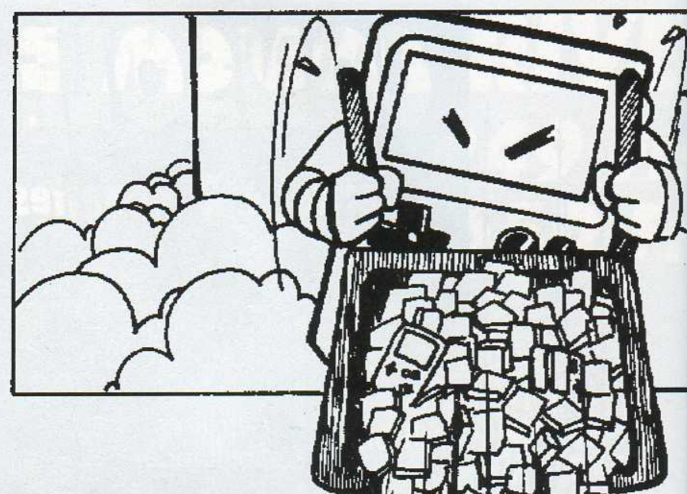








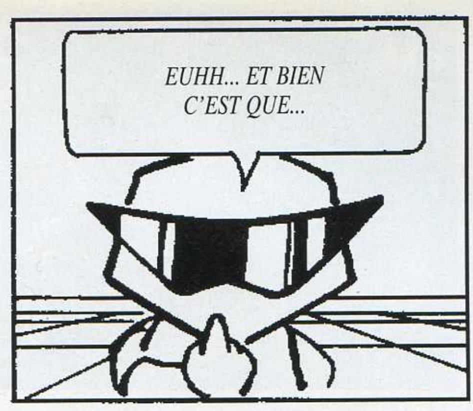
CONSOLE GAMEBOY

+ Jeu Tetris **549 Frs**

• Mickey's dang. chase	245 F
• Mickey II	245 F
• Goemon fight	245 F
• Bill & Ted's adventure	245 F
• Adam's Family	245 F
• Super chinese II	245 F
• Altered Space	245 F
• Action Elevator	245 F
• Tortue Ninja II	245 F
• Castlevania II	245 F
• Mario Quest	245 F
• The Simpsons	245 F
• Megaman I	245 F
• Megaman II	245 F
• Beetle Juice	245 F
• Ninja Gaiden	245 F
• Yancha Maru	245 F

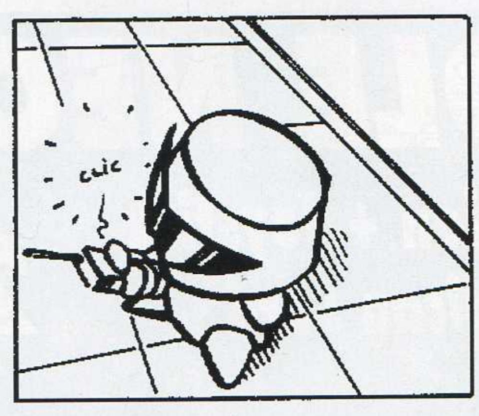


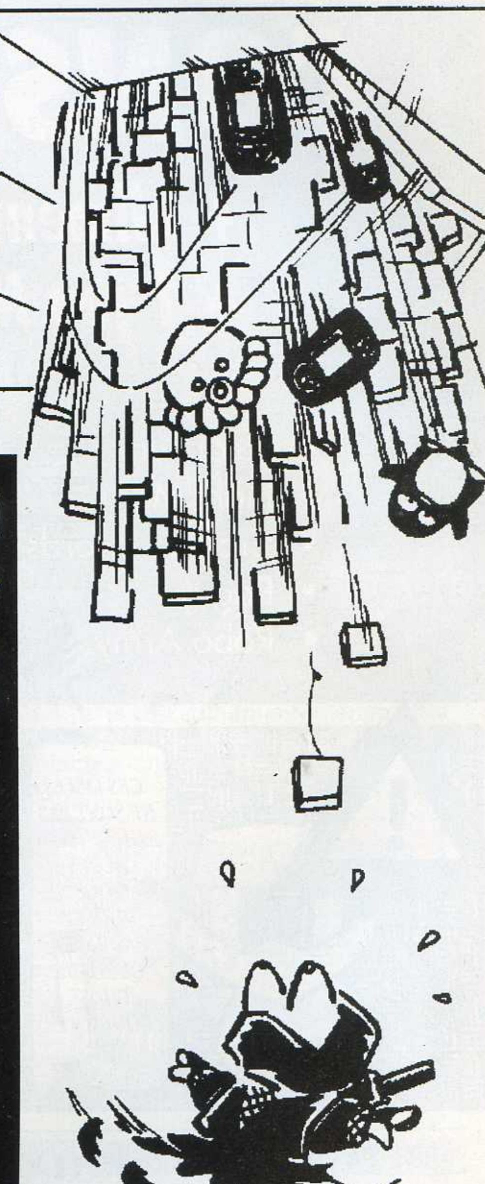








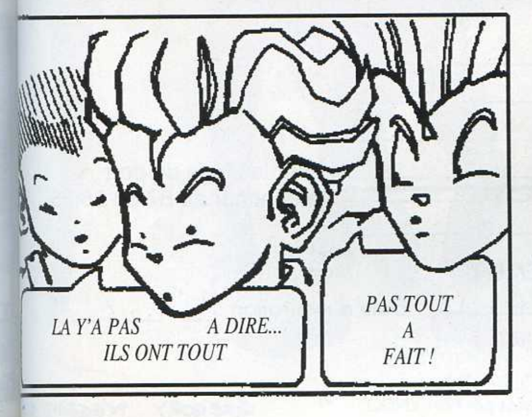




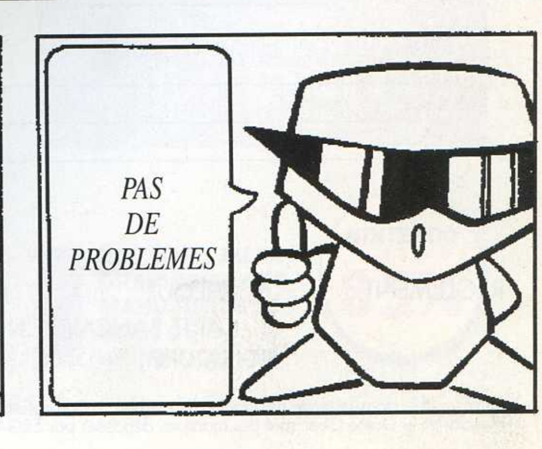
CONSOLE GAME GEAR

+ Columns — 990 Frs

• Mickey Mouse	250 F
• Monaco G.P.	250 F
• Chase H.Q.	250 F
• G-Lock Air Battle	250 F
• Wall of Berlin	250 F
• Alleywar	250 F
• Fantasy Zone	250 F
• Super Golf	250 F
• Pad & Putter	250 F
• Pro Baseball	250 F
• Pacman	215 F
• Griffin	250 F
• Waga Land	250 F
• Rastan Saga	250 F
• Devilish	250 F
• Galaga 91	250 F
• G.G. Shinobi	250 F
• Wonderboy	215 F
• Adventure of Gerubi	250 F
• Magical Guy	250 F
• Magical puzzle popils	250 F
• Out Run	250 F
• Frogger	250 F
• G.G. Aleste	250 F
• Alien syndrome	250 F
• Axe battle Golden axe	250 F
• Space Harrier	250 F
• Ninja gaiden	250 F
• Sonic	250 F
• Donald	250 F













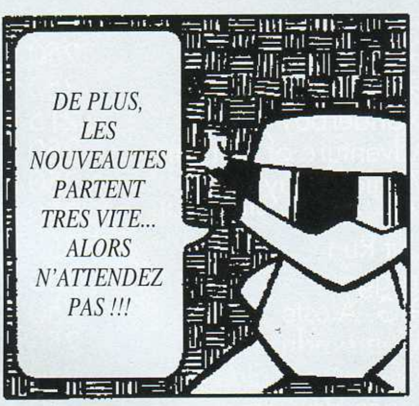
CONSOLE NEO GEO

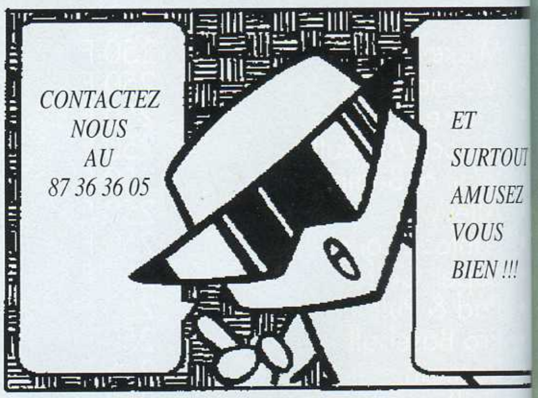
+ Alimentation + Joystick + 1 jeu Magican Lord

2990 Frs

- Fatal Fury 1090 F
- Eight Man 1090 F
- Crossed swords 990 F
- Raguy 990 F
- Robo Army 990 F
- Sengoku 990 F
- Soccer Brawl 1090 F
- Trash Rally 1090 F
- Alpha Mission II 890 F







BON DE COMMANDE à retourner à ARKADOID 8, rue des Augustins 57000 Metz - Renseignements au 87.36.36.05

NOM : ______________________ PRENOM : ______________________

ADRESSE : ______________________

CODE POSTAL : __________ VILLE : __________ TEL : __________

Titre	Qté	Prix

Frais de port + ________ Pour les frais de port téléphoner au 87 36 36 05

Total à payer ________

REGLEMENT : ☐ CHEQUE ☐ MANDAT ☐ CONTRE-REMBOURSEMENT

☐ CARTE BANCAIRE N° ________ Date d'expiration :__ /__ /__

SIGNATURE :

GREGORY REGESTE

MANIAC MANSION

Vous voici aujourd'hui dans la peau du jeune Dave, un adolescent, véritable mercerie ambulante qui à des problèmes. C'est triste à dire, mais on a tous des problèmes. Sa petite amie, Sandy, a été enlevée, alors qu'elle rôdait aux alentours de Maniac Mansion, un manoir peuplé de malades mentaux en tous genres, excepté Georges Abache qui finissait de prendre l'apéritif rue du Faubourg St- Honoré et qui n'avait pu s'y rendre. Bref, vous allez donc maintenant devoir la retrouver ! Vous pourriez aussi changer de petite amie, mais ça risquerait d'être plus coûteux. Accompagné de deux de vos amis, choisis parmi vos connaissances qui se limitent à sept personnes, vous allez devoir explorer le manoir, pièce par pièce. Vous pouvez, à votre gré, choisir parmi les trois personnages celui que vous faites agir, et cela à n'importe quel moment du jeu. Détail pour le moins essentiel, puisqu'il faut parfois être deux pour pouvoir franchir certains endroits, comme la porte à droite de l'escalier principal. Cette possibilité vous permettra aussi de venir libérer l'un des vôtres lorsqu'il se sera fait emprisonné et enfermé dans la cave. Chaque partie est bien évidemment fonction des personnages choisis. Un littéraire et un musicien dans l'âme n'ont (heureusement) pas les mêmes compétences.

Une fois sur les lieux, il faudra fouiller, pousser, tirer, fermer, lire... bref, utiliser toute une série d'actions mises à votre disposition. Et attention, accrochez-vous bien, toutes ces instructions et tous les textes du jeu sont en français! Plus besoin d'avoir le Harrap's à portée de main pour pouvoir jouer tranquille !

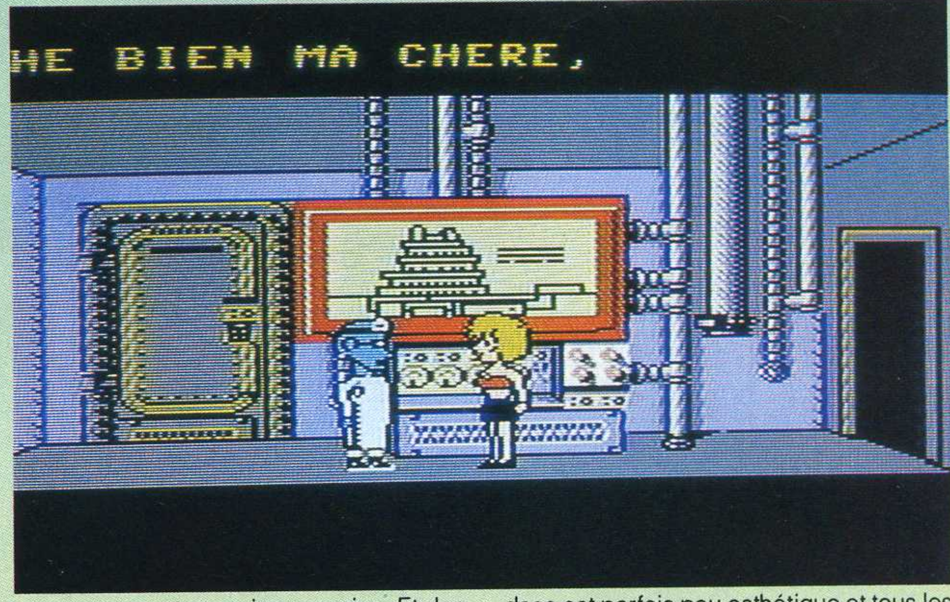
Vous pourrez chercher toutes les astuces en comprenant ce qui vous arrive. Et des astuces, il y en a. Entre le lustre qu'il faut faire tomber pour obtenir une clé et la chose sans tête qu'il faut nourrir pour pouvoir accéder à certains passages, vous ne serez pas déçu du voyage. Vous tomberez même dans une salle d'arcade ! Il ne vous manquera plus que les pièces pour jouer ! En fait, le manoir tout entier n'est qu'une énorme énigme, si vous voyez ce que je veux dire. Derrière chaque porte, il y a un truc à découvrir.

Le mieux dans l'affaire, est que l'animation étant aussi fluide que rapide, cela évite d'attendre le personnage qui passe d'un lieu à l'autre, et les graphismes sont très bons, vu les capacités de la console.

Les couleurs choisies ne sont pas de mauvais goût, même si le violet à haute dose est parfois peu esthétique et tous les sprites font preuve d'une certaine recherche et d'un soin apportés à leur réalisation. L'aspect musical du jeu n'a pas non plus été oublié, puisque chacun de ces jeunes aventuriers possède son walkman avec sa cassette à lui, rien qu'à lui, bien spécifique. De plus, ces musiques ne sont pas mal du tout. Oh ! Ils ont bon goût ces p'tits jeunes !

Une perle de qualité, une de plus, à posséder dans sa logithèque Nintendo. S'ils continuent comme ça, on ne va plus avoir de place sur nos étagères !

T.S.R.









EDITEUR : JALECO
GRAPHISME : 15
MANIABILITE : 16
SON : 15
ANIMATION : 16

NINTENDO 85%

Exit Bard's Tale, Electronic Arts entraîne quatre héros dans une sombre crypte.

BLACK



Comme dans Dungeon Beholder, l'ordre de marche des personnages peut être modifié, afin que ce ne soit pas toujours les mêmes qui aillent au front. Poussez pas derrière.



Digne successeur de Dungeon Master, Black Crypt diverge cependant de ce dernier grâce à l'apport de nombreux détails. On pourrait dire en fait qu'il s'agit d'un Dungeon Master Plus, puisque ce qui faisait la joie des aventuriers dans ce standard a été ici largement amélioré. En ce qui concerne la présentation, on retrouve la fenêtre centrale où apparaît le paysage, vue en "caméra subjective" et sur les côtés et en bas, divers contrôles qui, sans être inédits (enfin, jamais vus) n'en sont pas moins



Ce menu permet de choisir les personnages de votre équipe. Au choix : Guerrier, Clerc, Magicien et Druide. Là aussi, on pourra nommer les membres de l'équipe et leur choisir un visage. Bien que tout le monde s'en foute, on remarquera qu'il n'y a pas des tonnes de meufs, dans le secteur.





Les monstres, eux aussi, témoignent du souci du détail qui me faisait chaud au coeur à la photo précédente. En plus, certains d'entre eux sont assez inédits, tel le machin verdâtre de la photo 8, hybride de Green Slim et de virus HIV à ressort. Remarquez au passage que la taille des sprites est relativement imposante mais on s'en doute, ça se traduit par une certaine lenteur dans les mouvements, à laquelle les programmeurs ont pallié en rognant sur le nombre d'images. Bref, les mouvements sont du type "un coup j'te vois", "un coup j'te vois pas".





tests

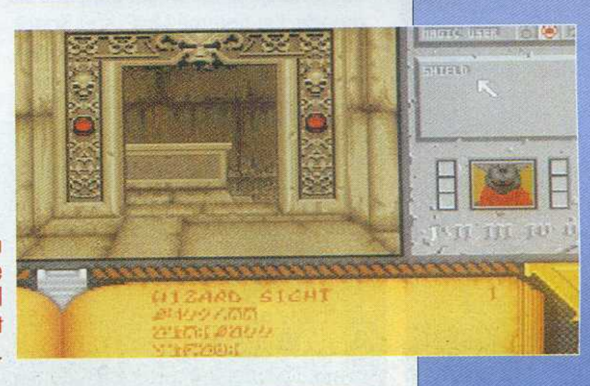
CRYPT

pratiques. Des icônes représentent le visage de chacun des quatre héros. D'un simple clic, on peut voir dans quel état se trouve le joueur sélectionné et en utilisant le bouton droit de la souris, on ouvre une fenêtre représentant les possessions du personnage sélectionné. Première différence, on peut gérer trois niveaux de garde-robes, puisque sont pris en compte les sous-vêtements, les armures et les bijoux, magiques ou non. Ben oui, essayez donc de porter une cotte de maille à même la peau, sans rien dessous et vous m'en direz des nouvelles. Autre plus, les sorts sont plus faciles d'accès, un peu comme dans Eyes of Beholder et très nombreux. De même, et ce n'est pas le moindre détail, les "dungeons", répartis en 12 niveaux, couvrent une surface énorme. Enfin, les monstres vadrouillent un peu partout, et même si certains d'entre eux sont liés à un endroit précis, ils vous suivront lorsque vous aurez été repéré. Naturellement, le revers de la médaille est qu'on a beaucoup de mal à dormir tranquillement, et que, pendant le bivouac, l'équipe ne sera que très rarement à l'abri d'un réveil musclé. Bizarre de se faire apporter les croissants par un monstre à deux têtes ! Du coup, on veillera à se reposer avant d'être dans un état critique, faute de quoi, l'équipe risque de faire long feu.



Comme dans quoi vous savez, on peut jouer à la poupée et habiller ses héros. Mais histoire de complexifier la chose, il existe 3 niveaux : l'armure, les sous-vêtements et les colifichets divers (bracelets et autres bagues magiques).





Le lancement des sorts se fait en deux temps: on commence par le préparer, puis il s'inscrit dans une fenêtre (je vous ai mis la flèche à côté). Pour le lancer, il suffit de cliquer dessus. On peut ainsi préparer un sort et l'utiliser au moment opportun sans perdre de temps.

Graphiquement, de nombreux petits "plus" témoignent d'un souci du détail qui fait chaud au coeur. Mais si. Là par exemple, un cycle de couleur donne vie à cette porte.



Ben si c'est le rond de serviette de l'ogre, va s'agir de courir vite. C'est beau, hein ?

testé sur AMIGA par Moulinex

MEGASTAR joystick

C'est très beau, on ne peut pas le nier. Non seulement les couleurs sont nombreuses, mais le style des dessins est superbe. De plus, les graphistes ont mis l'accent sur les effets de matières, et outre que suivant les niveaux, sols et murs sont différents, les objets en or et les gemmes sont très bien rendus. Lors des déplacements, l'animation est rapide. En revanche, les monstres (beaux au demeurant), sont un peu saccadés. La bande son, de très bonne qualité, exploite bien les capacités de l'Amiga dans ce domaine. Enfin, les commandes, à la souris, sont bien pensées et après quelques minutes de jeu, très instinctives.

GRAPHISME	**17**	**SON**	**16**
ANIMATION	**14**	**DIFFICULTE**	**16**

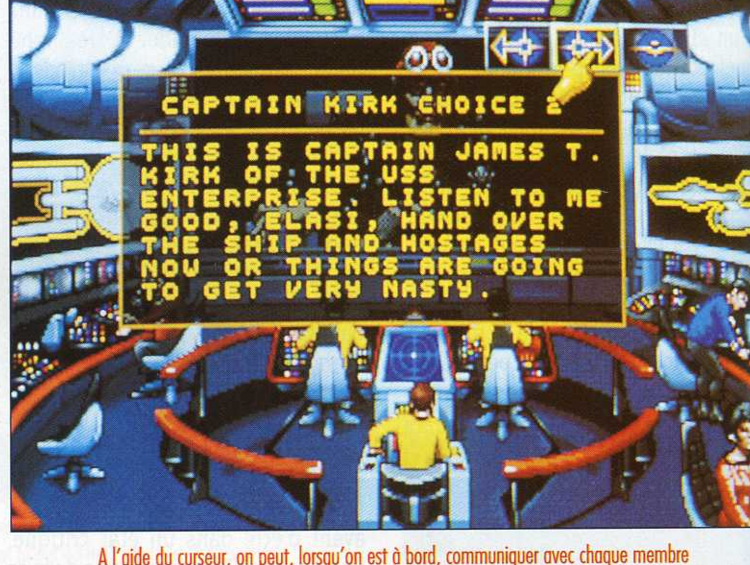
91%

Disponible sur Amiga. Notice VF : -

STAR TREK 25T

Interplay, Interprise, même combat ! Ce jeu dépasse nos espérances. Monsieur Scott, puissance maximale.

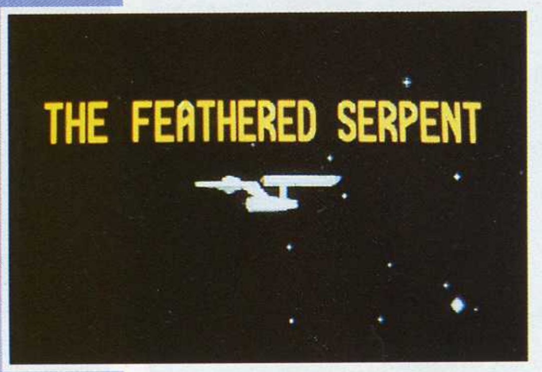
Qu'on se le dise, le jeu d'Interplay est superbe et, en dépit d'une première mission relativement peu intéressante (qu'on termine heureusement en 10 minutes si tout va bien), le jeu permet de se replonger avec délice dans son feuilleton favori. L'ambiance, bien rendue, va en grandissant au fur et à mesure qu'on avance, et les dialogues, tout-à-fait dans la ligne du parti, donnent lieu à de superbes joutes verbales entre les deux meilleurs ennemis du monde, j'ai nommé Mc Coy et Spock. Le jeu, divisé en plusieurs missions, mêle habilement combats et aventures à la Sierra. Les missions, très intéressantes en général, comportent de véritables joyaux, comme celle ou l'on doit fabriquer un contre-poison destiné à Spock et à un équipage romulien. Le procès Klingon dans lequel Kirk doit défendre un illuminé n'est pas triste non plus, ainsi que la réparation du vaisseau d'Harry Mugg, le combat,... Bref, c'est très bien pensé.



A l'aide du curseur, on peut, lorsqu'on est à bord, communiquer avec chaque membre de l'équipage. Au programme : discussion sans fin avec Spock, interrogation de l'ordinateur de bord, réception et envoi de messages, réparation du vaisseau, mise en place des boucliers, armement, mise en orbite, choix de la destination (voir carte stellaire), téléportation et, bien entendu, pilotage de l'Enterprise.

Some terrians artefacts...

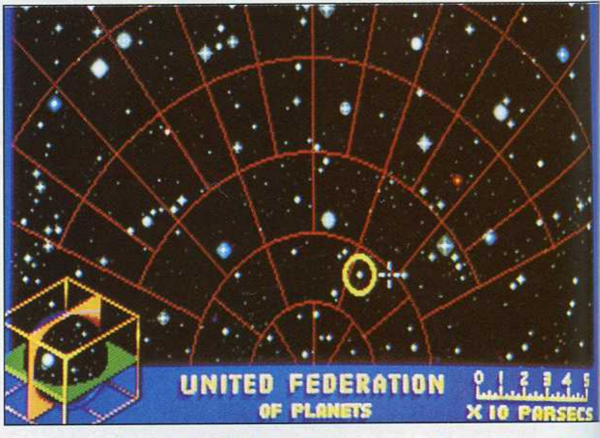
Pour en savoir davantage sur Startrek, contactez Starlog Press, 475 Park Avenue South New York, N.Y. 10016. Outre le journal officiel de Startrek Next Generation (série que les puristes détestent, à juste titre), cette société édite Starlog, journal de SF, et vend par correspondance TOUT ce dont on peut rêver : Pin's Enterprise, maquettes, Tshirts, oreilles de Spock en latex, livres, disques, et même les "bleu" (plans d'architectes) de l'Enterprise. On pourra aussi contacter New Eyes Studio, PO Box 632 Willimantic CT 06226 dont le catalogue propose des maquettes taille réelle de phasers et de communicators ! Enfin, juste avant de sombrer dans la folie trekienne, on s'habillera chez Star Flight Enterprise -forcément- PO Box 1338/Sault Ste. Marie, MI 49783 (téléphone: international puis 906/635-0303). C'est simple, ils ont tout : du costume de la série 60's à celui des films en passant par des robes de Vulcain et autres, marketing dérivé, frontière de l'infini...



Chacune des missions, articulée comme un épisode, commence par cette scène, et tandis que retentit la célèbre musique, l'Enterprise traverse l'écran.



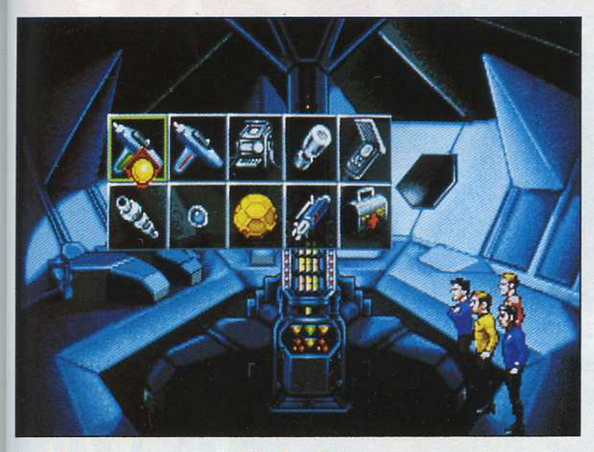
Pendant les combats, on peut accéder à une vue plein-écran. Les animations, peu rapides, sont en revanche extrêmement fluides. Ce n'est pas génant car de toute façon, l'Enterprise "réel" n'est pas aussi rapide qu'un chasseur léger.



La carte permet de se rendre sur le théâtre des opérations signalées par Starfleet. Elle fait aussi office de protection car une destination erronée jette l'Enterprise dans les griffes des pirates.

tests

ANNIVERSARY



Au sol, chaque personnage peut utiliser des objets et en ramasser, mais souvent, seule l'association du bon objet à la bonne personne s'avèrera efficace. De même, pour utiliser tel ou tel élément de décor, il faudra sélectionner le personnage habilité à s'en servir. Par exemple, cliquer sur un bidule électronique extra-terrestre avec Mc Coy fera apparaître le message: "je ne vois rien ici qui puisse servir à un médecin". En anglais.

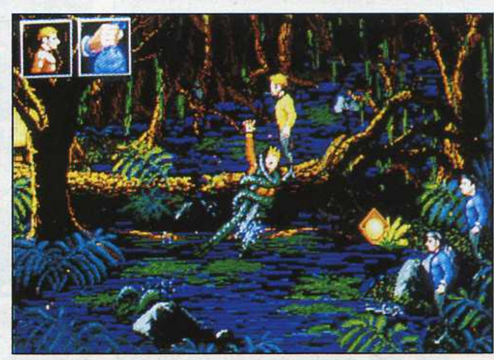


En général, l'équipe téléportée est composée de Kirk, Mc Coy, Spock et d'un officier. Si ce dernier est tué, vous pouvez continuer, mais en revanche, la mort d'un autre membre met fin au jeu.

Pour se déplacer, on clique, comme dans les jeux Sierra. à l'aide de l'icône adéquat dans la direction souhaitée,



Très riches, les décors bénéficient de nombreuses animations pour le plaisir. Lorsqu'une action est envisageable sur l'un des éléments de décor, le curseur s'entoure de rouge.





Dans certaines missions, on peut trouver des objets utilisables par la suite. Ici, des armes plus performantes -et des machins- permettront à Scotty d'améliorer les performances de l'Enterprise.



Pendant les dialogues, Kirk a parfois le choix entre plusieurs réponses qui orienteront la conversation dans une arborescence différente.

MEGASTAR joystick

testé sur  **par Moulinex**

En VGA 256 ou en EGA (dont il faut souligner la qualité), le jeu est superbe. Certes, il est dommage que la musique du générique ne soit pas l'original digitalisé, mais en revanche, les sons qui accompagnent le jeu sont très bien faits, un peu dans la lignée de ceux de Space Quest IV. Les animations, à peine trop lentes, sont toutefois extrêmement fluides. Côté commandes, on est ici au royaume de l'icône et après quelques minutes, on joue sans problème.

GRAPHISME VGA 17 — SON AUDIO SPECTRUM 17
ANIMATION 17 — DIFFICULTE 15
TAILLE 8 Mo

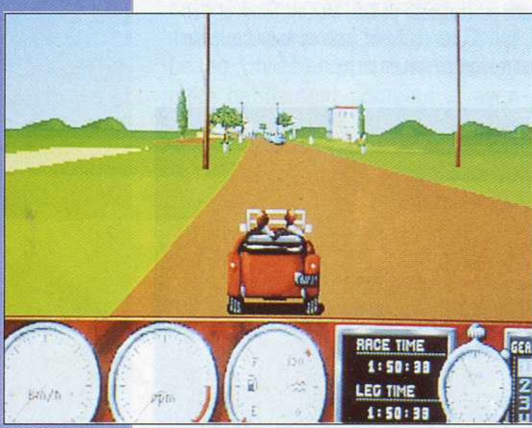
96%

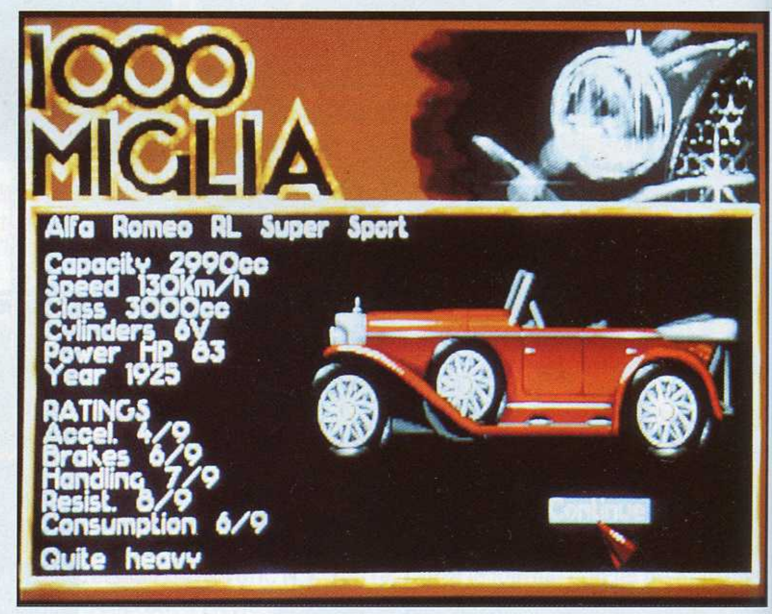
Disponible sur PC. NOTICE VF : -

Une course de voitures comme au bon vieux temps, voilà ce que propose l'éditeur italien Simulmondo.

1000 MIGLIA







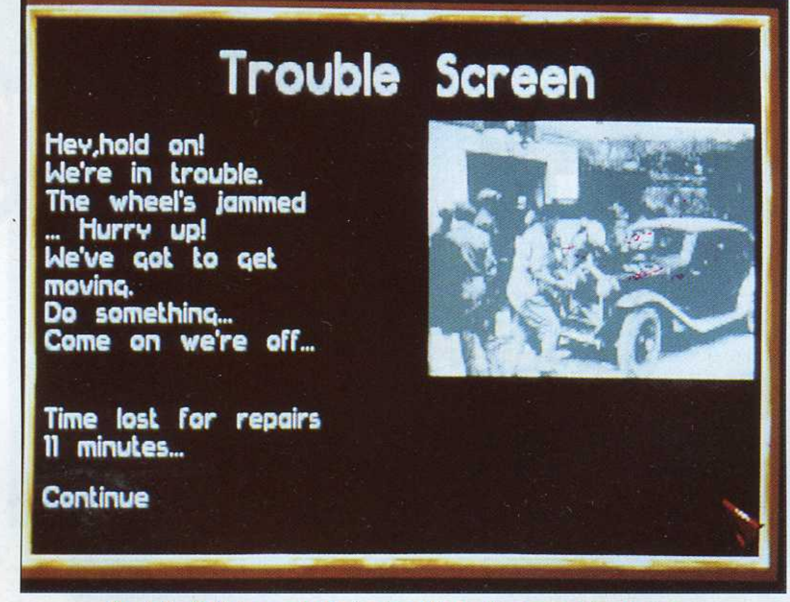
Histoire de changer un peu des jeux actuels qui proposent des courses de plus en plus rapides, l'éditeur Simulmondo vous permet de retrouver l'ambiance d'avant-guerre et des fous roulant sur leurs drôles de machines.

Ce jeu, inspiré d'une course réelle créée en 1927, vous permet de piloter de véritables pièces de collection sur les routes d'Italie, au cours d'un périple long de mille six cents kilomètres.

Premier volume de la série, ce logiciel va jusqu'en 1933 (la course eut lieu tous les ans jusqu'en 1950). Vous devrez, pour gagner, faire naturellement preuve d'une grande adresse, mais surtout, gérer au mieux les impondérables inhérents au type de matériel utilisé.

En effet, les voitures de l'époque, plus proches de l'hybride de moulin à café et de machine à coudre, ne sont pas des modèles de fiabilité.

C'est là que 1000 Miglia s'avère être bien plus qu'une course de vitesse. En début de partie, vous allez pouvoir créer votre pilote comme dans un véritable jeu de rôle, lui attribuer différents points d'aptitude en mécanique et résistance physique (il n'y avait pas de direction assistée à l'époque et l'on pilotait en plein

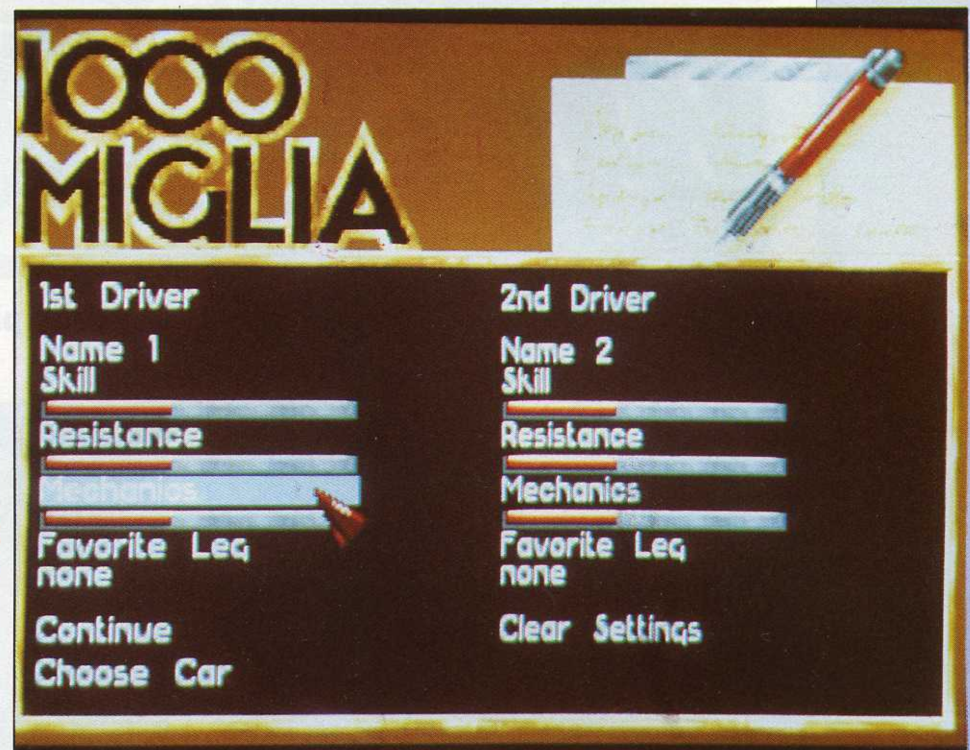


Eh oui, il suffit d'une seconde d'inattention et l'on perd un temps précieux à réparer.

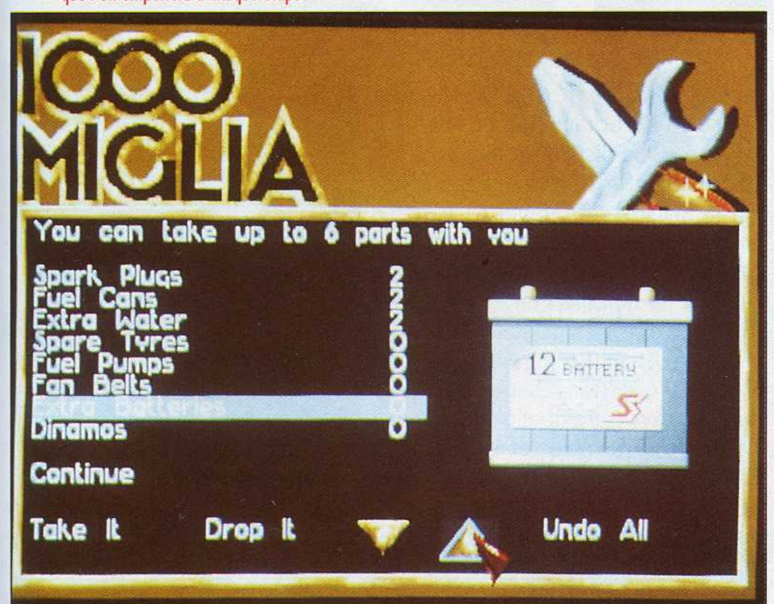
vent) et créer aussi le parcours sur lequel vous pourrez l'entraîner. Vous devrez ensuite vous assurer d'emporter avec vous le matériel adéquat : carburant, roues de secours, batterie électrique, dynamo, eau pour le radiateur, etc.

Après, il ne vous restera plus qu'à partir à l'assaut de la route, mais gare : votre véhicule va se dégrader chaque fois que vous heurterez un concurrent et, de plus, si vous roulez dans le fossé, vous perdrez un temps précieux pour réparer.

Bref, voilà un jeu assez complet et disposant d'options inédites.



On choisit ici, à l'aide de la souris ou du clavier, d'attribuer les caractéristiques au pilote en agissant sur les barres rouges.



Très important, ce tableau permet de choisir les pièces de rechange que l'on emportera à chaque étape.



testé sur PC par Moulinex

Bien que les éléments de décors semblent parfois surgir du sol comme des champignons (ce sont des sprites et non de la 3D), l'ensemble est non seulement agréable, mais aussi, plutôt rapide. De plus, en VGA 256, on peut observer de superbes dégradés dans le ciel. Puisqu'on en est aux considérations météo, sachez aussi que les effets de brouillard, obtenus par un changement de palette du meilleur effet, ainsi que la chute de pluie ou de neige, ajoutent à la qualité de l'affichage. En revanche, le son est on ne peut plus nul, y compris avec une carte de type Soundblaster ou Adlib.



BUSH BUCK



Activision essaie de nous prouver que la géographie peut être amusante.





Reprenant le principe de Carmen San Diego, mais bénéficiant en plus d'un affichage comportant de nombreuses cartes de bonne qualité (le jeu est fait par PC Globe, célèbre pour son atlas éponyme), Bush Buck - en dépit d'un nom laissant supposer qu'il s'agit d'un produit destiné à travailler la prononciation - permet de découvrir de façon amusante différents aspects culturels et géographiques de la race terrienne. Présenté sous forme de course au trésor (aux trésors, même), le jeu peut se disputer à plusieurs, y compris contre un personnage géré par la machine. En début de partie, chaque joueur se voit attribuer un certain nombre d'objets à retrouver, ainsi qu'un nombre limité de billets d'avion. Il s'agit, en passant d'un pays à l'autre, de mettre la main sur les objets en question, chaque passage dans un pays pas trop éloigné du but permettant de récolter un indice. Histoire de corser les choses, des événements imprévisibles, tels que tempêtes ralentissant le joueur ou déchargement brutal du fret esquintant l'objet, surviennent de façon aléatoire. En cours de jeu, on trouve parfois des billets supplémentaires et, à la fin de la partie, certains joueurs se voient confier une nouvelle mission. Bref, voilà un jeu éducatif et instructif qui mérite le détour et qui est très amusant à plusieurs, bien que je sache pertinemment que la tranche d'âge à qui il s'adresse préfère casser du martien. C'est moins utile pour la culture générale, mais faut avouer ça détend bien, après une journée de classe, genre cours de géographie...

Origine:Male, Maldives
Objets à trouver | Score 3426 | Nbre d' Indices
Netsuké 0
Mât totémique 0
Cale-porte en pierre à chaux 1
Objets à bord de votre avion
Paire de taccies

testé sur PC par Moulinex

L'affichage, très coloré mais pas vraiment fin, est cependant agréable et les cartes sont très bien réalisés. Les commandes, à la souris ou au clavier, sont très claires, l'écran principal étant entouré d'icônes lisibles.

La musique, peu intéressante en terme de son, ne rajoute ni n'enlève rien au jeu. Il s'agit de musique classique de stock (Mozart et compagnie) entendu moultes fois depuis que les micro sont capables de faire autre chose que "blip". Dans l'ensemble, c'est toutefois réussi et assez attachant.

GRAPHISME EGA	14	DIFFICULTE	14
ANIMATION	-	SON ADLIB	13
NOTICE VF : 20		TAILLE : 1,5 Mo	

89%

DISPONIBLE SUR PC

tests



PRESENTE

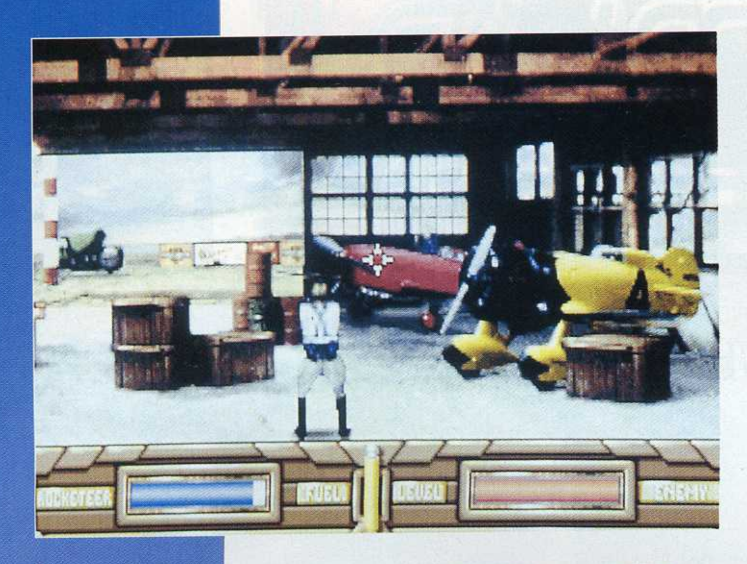
SUPER ACTION PACK™

Toyota Celica GT Rally
Switchblade
Super Cars
Gary Lineker's Hot-Shot!
Impossamole

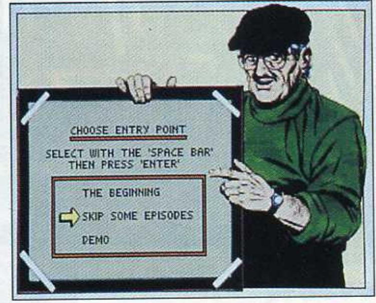
Disponible sur Atari ST/STE - Amiga - Amstrad 6128/464

Super Action Pack. De l'action, sinon rien.

Distribué par PPS - 150 bd Haussmann 75008 PARIS
Tel : 43-59-47-47 Fax : 42-89-19-22



Ici, il faut simplement tirer sur tout ce qui bouge en déplaçant la mire sur la cible. Comme dans Prohibition il y a 4 ans, mais en beaucoup plus beau.



On ne peut pas sauvegarder les parties, aussi faut-il indiquer au programme le nom de l'un des 5 épisodes où l'on souhaite se rendre.

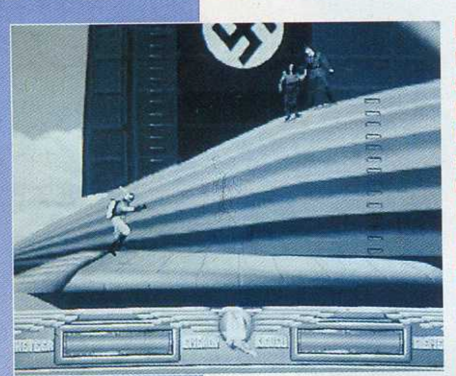


La course de vitesse en avion, puis avec les "roquettes" est de loin la séquence la plus intéressante du logiciel.

ROCKETEER

Après Roger Rabbit, Disney Software adapte un second succès cinématographique sur micro.

Ici, Rocketeer doit tirer sur les ennemis qui arrivent dans l'autre sens. Le scrolling est très propre mais ralentit notablement lorsque qu'on tire. Là aussi, c'est très beau, mais le principe, archi connu, a déjà été exploité de nombreuses fois de façon plus intéressante.



Pour sauver sa dulcinée, Rocketeer doit combattre plusieurs personnages à l'aide de ses poings mais, attention, le méchant du haut balance des grenades incendiaires et le Zeppelin brûle. A noter que la vilaine croix gammée sera remplacée sur les versions européennes par un sigle différent.

Ce logiciel, qui reprend les scènes les plus caractéristiques du film, est sans doute le premier jeu d'arcade sur PC à bénéficier d'une aussi belle finition. Hélas, le jeu en lui-même n'est pas très palpitant et les 5 chapitres qui le composent n'innovent pas vraiment en terme de jeu; comme disent les anglais, tout ça manque de "game play". Après une course en avion — partie la plus amusante — on passe à une série de jeux pas vraiment palpitants basés sur le bon vieux jeu de massacre, vus et revus cent fois depuis que la micro existe. Autant Roger Rabbit proposait des énigmes subtiles, autant ce jeu-ci risque de décevoir les amateurs d'arcade qui trouveront plus rapide et plus intéressant sur consoles.



Ces scènes servent de prologue et de conclusion aux différents chapitres. Comme pendant le jeu, on entend les textes en voix digitalisées.

testé sur PC par Moulinex

C'est le jeu d'arcade le plus beau qui existe sur PC, sans conteste. De plus, en dépit de la finesse de l'affichage, l'animation est rapide. Les commandes, qui se font au joystick ou au clavier, répondent bien.

Côté son, c'est du grand art mais je reste dubitatif sur la nécessité de disposer d'une carte Soundsource (au demeurant excellente). En effet, on obtient un aussi bon résultat avec une Soundblaster qui a l'avantage d'être compatible avec TOUS les jeux du marché, contrairement à la Soundsource qui, elle, n'accepte que les jeux Disney. Certes, elle est très bon marché, mais Disney Software semble oublier qu'à l'inverse du dessin animé - domaine où Walt Disney occupe à juste titre la tête du peloton -, en matière de jeux vidéo, les éditeurs du monde entier n'ont pas attendu que Disney condescende à se pencher sur ce marché pour se mettre d'accord sur un standard performant, et ce depuis des années.

GRAPHISME VGA 19 DIFFICULTE 14
ANIMATION 14 SON S.BLASTER 19
TAILLE : 6 Mo DISPONIBLE SUR PC







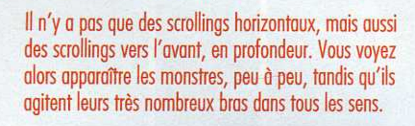
SPACE GUN

La condition de délivreur d'otages fait beaucoup voyager. Aujourd'hui, vous devez entrer dans le vaisseau spatial Ocean, infesté d'Aliens.

Les otages sautent dans vos bras, sauvés, tandis que le compteurs en haut au centre de l'écran se remplissent d'une case. Si vous leur tirez dessus, ils disparaissent sous la forme d'une petite tête de mort avec des ailes, charmant.

Gary Gunner est le plus grand chasseur d'Aliens de la planète. Gary est un habitué des missions en solitaire, il aime avancer dans les entrailles d'un vaisseau abandonné, il aime sentir le noir peser sur ses épaules, il aime le son de son radar qui lui annonce qu'on fonce droit sur lui, il aime le contact froid et métallique de son arme, son laser à compression. Mais plus que tout autre chose au monde, il aime voir les entrailles d'un alien gicler sur les murs, et pour ces quelques secondes de bonheur, Gary Gunner accepterait n'importe quelle mission, aussi suicidaire soit-elle.
Celle dont il vient d'hériter est pour le moins dangereuse et impossible. Une ancienne base coloniale vient d'interrompre ses contacts avec notre planète, le dernier message reçu disait ceci: «Tout se passe merveilleusement bien ici, nous amassons plus de minerais que jamais, et nous nous préparons à entrer dans la phase... Greuh! (bruit atroce)... Ahh... Je... Browgweuh! (bruit encore plus atroce)...»
Tout est silencieux, Gary vient d'atterrir sur la base. Il arme son laser, installe son oeil de visée électronique, accroche sa ceinture de munitions, et ouvre la première porte qui mène au couloir d'accès principal. A peine a-t-il fait 5 mètres que déjà le premier alien se présente devant lui, toutes griffes dehors, et chez un alien, ça en fait un bon paquet vu que celui-ci a quatre bras. Gary sourit, et tire. Les deux bras gauches de l'alien sont pulvérisés, mais celui-ci continue à bouger, il tente de griffer Gary, qui tire à nouveau et arrache les deux bras droits de son ennemi. L'alien fonce sur Gary et tente de le mordre, autre détonation, mais cette fois-ci, c'est la tête qui part. Le monstre continue à se battre, il suffira d'un dernier coup de laser pour que l'alien explose littéralement, dispersant ses entrailles gluantes un peu partout.
Gary avance encore, il détruit quelques monstres rampants quasi inoffensifs, ouvre une porte, et prend un couloir vers la gauche. Les choses commencent à se corser, les aliens sont plus nombreux, mais surtout plus coriaces. De temps en temps, des otages affolés sortent de leur cachette et foncent vers vous, les larmes aux yeux, trop pleins de gratitude. Gary avance de couloir en couloir, il délivre les otages, parfois il lutte contre une alien-pondeuse gigantesque, puis il prend les commandes d'un véhicule lunaire, et débarrasse les alentours de la base de toute présence étrangère, pour enfin se rendre dans une autre section, encore plus fournie en monstres. Ainsi va la vie de Gary Gunner.

De nombreux compteurs sont présents tout autour de l'écran : les points de chaque joueur, le nombre d'otages délivrés, la vie qu'il vous reste, la charge de votre arme, ainsi qu'un radar indiquant la présence des aliens par des points.



Il n'y a pas que des scrollings horizontaux, mais aussi des scrollings vers l'avant, en profondeur. Vous voyez alors apparaître les monstres, peu à peu, tandis qu'ils agitent leurs très nombreux bras dans tous les sens.

testé sur ST par Seb

Le jeu d'arcade de Taito traîne encore dans les salles ; il est sorti assez récemment. Rien de plus normal donc que la version micro arrive un jour. Du point de vue fonctionnement du jeu, l'adaptation est parfaitement fidèle: scrolling multi-directionnel, monstres qui débarquent de tous les côtés, possibilité de jouer à deux, à la souris ou au joystick, et même avec un phaser si vous en avez un. Tout est là, mais il manque un petit quelque chose. D'abord, les graphismes sont un peu tristos et pas très réussis, ensuite, de temps en temps, le programme rame un peu, il ralentit, ce qui est fort compréhensible vu qu'il y a beaucoup de sprites à l'écran, mais ce qui reste néanmoins gênant. D'autre part, on s'ennuie un peu ; un jeu sans charme, en fait. De plus, il est extrêmement difficile d'aller loin avec un seul joueur, ce qui est tout de même dommage. Sans être mauvais et complètement raté, Space Gun n'est pas un chef-d'œuvre mais un jeu peu apte à emballer les joueurs exigeants.

GRAPHISME	13	MANIABILITE	13	75%
ANIMATION	13	SON	14	

tests

Le titre fait penser à un cocktail, mais si cela en était un, il vous assommerait sur votre siège. Storm devrait penser à nous donner les ingrédients.

DOUBLE DRAGON 3

Les frères Lee, Billy et Jimmy de leurs prénoms, n'ont qu'un plaisir dans la vie : frapper. Peu importe le nom ou la raison sociale de la victime, ce qui compte, c'est que les os craquent et que le sang gicle. Nos deux héros étaient tranquillement occupés à fracasser du crâne au fond d'une ruelle -ce qui suit en général la période de 12 minutes où ils enfoncent les bides à coups de barres-à-mines, période elle- même précédée de celle de 16 minutes où ils brisent les bras en morceaux- quand un vieillard nain s'est approché et les a regardés en souriant. Toujours intègres à leur mode de vie, les frères Lee l'ont copieusement arrosé d'insultes aussi diverses que vulgaires tout en passant à la période suivante, de 18 minutes, où ils piétinent leurs victimes en chantant leur chanson. Cela donne à peu près ça: "nous on est les frères Lee ! On casse du méchant on casse du gentil ! Viens donc nous dire bonjour! On te donnera notre message d'amour ! Casser des bras, casser des mains ! Briser des doigts, manger du chien."



Une fois cela terminé, les frères Lee ont ramassé leurs battes de base-ball, se sont adressés au vieillard en lui demandant ce qu'il voulait mais n'ayant rien à foutre de sa réponse et avec la ferme intention de lui briser la tronche à lui aussi. Le vieillard s'est mis àleur expliquer, avec un accent chinois apte à filer la nostalgie à David Carradine, qu'il venait les trouver pour leur parler d'un trésor fabuleux : la pierre de Rosette et qu'il connaissait les différents endroits où l'on pouvait en trouver les morceaux. Les frères Lee n'ont pas écrabouillé le vieillard, c'était bien la première fois depuis longtemps ; ils l'ont écouté, comme des enfants, raconter son histoire.



Maintenant, les frères Lee parcourent le monde à la recherche des morceaux de la pierre de Rosette, le vieillard nain restant toujours à proximité pour les guider. Billy et Jimmy sont très heureux ; pour accomplir cette mission, ils doivent massacrer tout ce qui bouge, rien ne peut leur faire plus plaisir.

testé sur CPC par Seb

Les jeux mauvais ont au moins une utilité, ils donnent de la valeur à ceux qui sont bons. C'est le cas de Double Dragon III. Oh, ce n'est pas le principe du jeu qui est en cause, nous savons tous que la formule de ces jeux de baston ininterrompu est excellente, nous savons tous que cela fait un bien fou de frapper, de cogner, par sprites interposés. Non, c'est le côté technique de cette version CPC qui est désolant. Les graphismes ne sont pas monstrueux, mais tout est d'une telle lenteur que cela en devient insupportable. Le moindre déplacement prend une heure de temps (j'éxagère, moi?), ce qui est plutôt extrêmement et complètement décourageant. Un jeu injouable qui ne mérite pas qu'on lui porte le moindre intérêt.

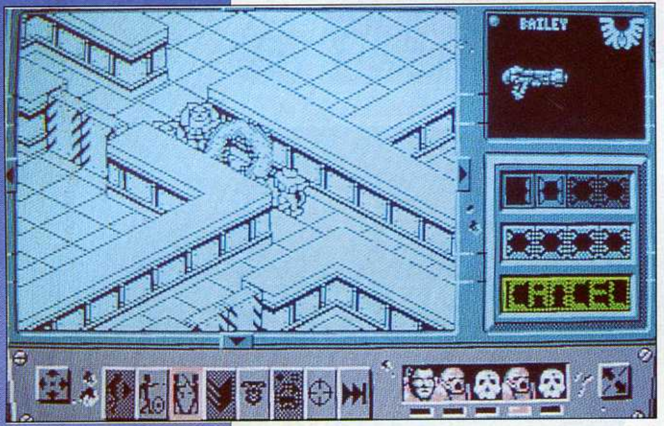
GRAPHISME	12	SON	14
ANIMATION	05	MANIABILITE	07

45 %

Disponible sur CPC.

SPACE CRUSADE

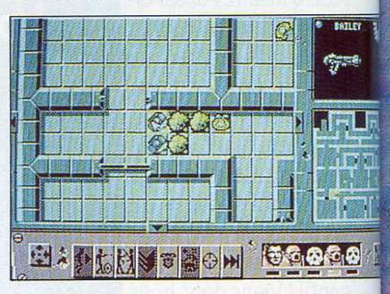
L'espace n'est pas rempli uniquement d'étoiles, il y a aussi des planètes, des trous noirs, des Gremlins. Des tas d'trucs, en fait.



Les vues 3D peuvent êtres activées en permanence, ou s'afficher uniquement au moment des combats. C'est grâce à elles que vous pouvez admirer la laideur repoussante de vos ennemis, quand ils vous arrivent enfin en face.

Sur les cinq tronches de rasés qui venaient de mettre les pieds sur ce vaisseau abandonné, une seule réussissait à penser plus loin que son nez. Normal donc que celle-ci appartienne au chef. En général, on lui donnait un nom, celui de Kurt Krusher; et un titre, Capitaine des Marines. Le Capitaine Krusher avait l'habitude de mener des hommes à l'assaut des Space Hulks, ces vaisseaux qui revenaient plusieurs années après s'être paumés dans les Warp Zones et dans les voyages à Très Grande Vitesse (ceci n'ayant rien à voir avec un moyen de transport archaïque et affreusement lent, ayant vu le jour il y a plusieurs milliers d'années sur une planète bleutée, aujourd'hui complètement oubliée). En général, les Space Hulks revenaient infestés d'Aliens ; c'est pour cette simple raison qu'on envoyait un groupe de Space Marines en éclaireurs ; ils étaient chargés de déblayer le terrain pour que les techniciens et les Acheteurs et Refourgueurs de Vaisseaux Spatiaux Pourris Divers, puissent y mettre les pieds. C'est justement ce que faisait le Capitaine Krusher et ses hommes, il entrait pour déblayer le terrain, à grands coups de Grenades Photons. En général, les missions se passaient assez mal, et bien des fois le Capitaine Krusher revenait tout seul, laissant ses hommes derrière lui pour servir de petit-déjeuner aux aliens tentaculaires. Pourtant, les Space Marines sont tous bien équipés, ils disposent de radars performants, qui annoncent par leurs petits points clignotants que des saletés de présences sacrément indésirables se ramènent à toute vitesse ; ils ont des armes de poing aptes à arracher une tentacule à 10 mètres, des grenades qui vous déblayent une pièce de tout rampant à yeux, sans aucune difficulté, oui, ils possèdent tout ça, mais ont aussi l'erreur humaine et la peur en eux, et ça, ça fait beaucoup de dégâts sur soi.

En ce moment même, le groupe de Space Marines avance lentement dans les couloirs du vaisseau, ouvre prudemment les portes électroniques, il passe de pièce en pièce, restant en formation de combat en permanence. Soudain, le radar du Capitaine se met à bip-biper, à clign-clignoter, tandis que les hommes commencent à flip-flipper. Six points lumineux s'affichent, et indiquent des présences hostiles juste de l'autre côté de la porte d'en face. Porte qui s'ouvre, d'ailleurs, laissant entrer les six présences hostiles qui s'avèrent être très hostiles, et qui déchargent une masse de lumière et de laser, propre à aveugler un Beuglon de Borlugase. Deux secondes plus tard, il ne reste plus qu'un petit tas de cendres fumantes de notre vaillant groupe de Space Marines. Le petit tas plus haut et plus fumant que les autres, c'est celui du Capitaine Kurt Krusher, plus digne que les autres.



Toutes les fonctions sont accessibles directement à partir de cet écran. Vous pouvez faire scroller l'écran, déplacer un Marine, le faire tirer, le faire combattre, changer d'arme, utiliser le radar, tout cela à partir des icones en bas de l'écran. A droite, vous disposez d'une vue du terrain en taille réduite, ce qui permet de savoir en permanence où sont vos hommes et vos ennemis.

MEGASTAR joystick

testé sur CPC par Seb

Ce n'est pas au niveau des graphismes qu'il faut attendre une performance de Space Crusade, bien que tout de même réussis, surtout dans les vues 3D, ils sont très monochromes. Space Crusade est intéressant et amusant au niveau de la richesse du jeu et de la tension dans laquelle il place le joueur.

On dirige toute l'équipe, les cinq Space Marines, grâce à des icones et avec un curseur que l'on déplace au joystick ou au clavier. De nombreux raccourcis claviers sont d'ailleurs prévus, pour cliquer directement sur un Marine, par exemple. Space Crusade n'est pas un jeu d'arcade, il reprend exactement le fonctionnement d'Hero Quest, avec les plus obligés du monde futuriste dans lequel il nous plonge. En début de partie, le joueur doit sélectionner une mission, et doit équiper son équipe avec un éventail d'armes assez intéressant et meurtrier.

Si vous voulez crier dans l'espace, si vous voulez que personne ne vous entende, mettez-vous une passoire sur la tête, enveloppez votre paire de baskets dans du papier aluminium, et chargez Space Crusade.

GRAPHISME	14	MANIABILITE	16	92%
ANIMATION	13	INTERET	17	

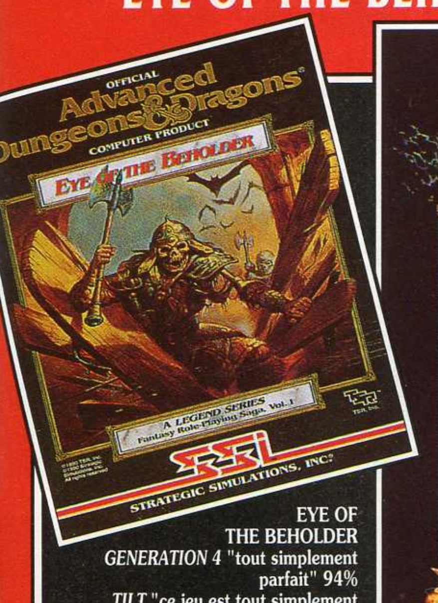
tests

OFFICIAL

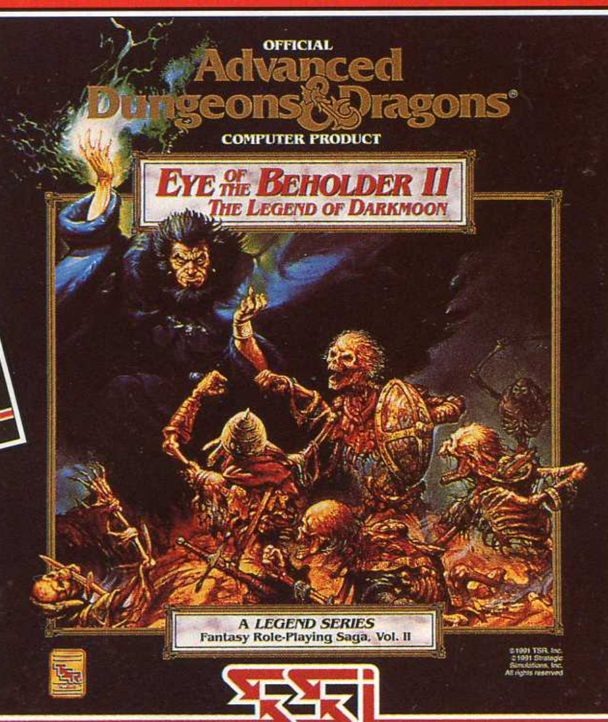
Advanced Dungeons & Dragons®

COMPUTER PRODUCTS

EYE OF THE BEHOLDER ETAIT UNE EXPERIENCE EXTRAORDINAIRE
REDOUBLEZ LE DEFI AVEC
EYE OF THE BEHOLDER II - THE LEGEND OF DARKMOON



EYE OF THE BEHOLDER
GENERATION 4 "tout simplement parfait" 94%
TILT "ce jeu est tout simplement fabuleux" 18/20 HIT
JOYSTICK "un nouveau type de jeu est né...Tant mieux" 90% MEGASTAR



EYE OF THE BEHOLDER II - THE LEGEND OF DARKMOON
GENERATION 4 "comme l'aventure est plus longue, plus complexe, et le challenge plus intéressant, je n'hésiterais pas à dire que The Legend of Darkmoon est le meilleur "clone" de Dungeon Master jamais réalisé" 94% GEN D'OR
JOYSTICK "Superbe! Je ne peux rien dire d'autre...EO2 est un jeu incontournable." 95% MEGASTAR



RETROUVEZ EGALEMENT LE MONDE AD&D® DANS

SHADOW SORCERER
GENERATION 4 "Passionnés de jeux de rôles, ou joueurs désirant découvrir le monde merveilleux de Dragonlance, Shadow Sorcerer est un jeu sympathique" 88%
JOYSTICK "Bref, c'est super" 95% MEGASTAR
TILT "Achetez-le sans hésiter car le scénario est riche de rebondissements" 16/20 HIT.

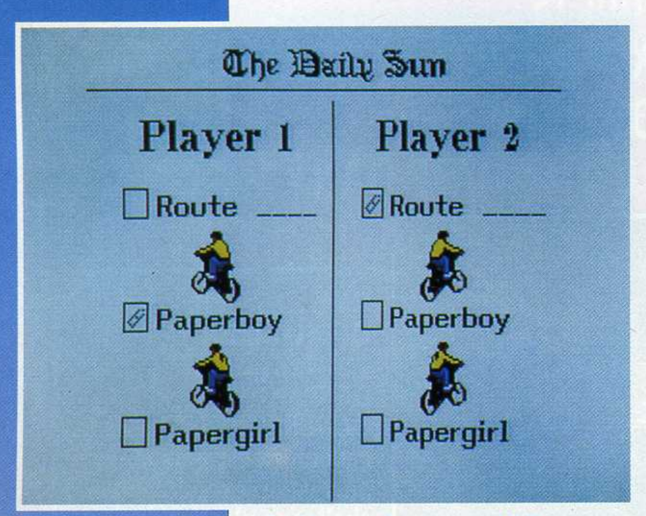
POOLS OF DARKNESS
GENERATION 4 "Pour moi, le meilleur volet de la série SSI, au même titre que Eye of the Beholder l'a été. Economisez et achetez absolument" 91% GEN D'OR
TILT "Ceux qui ont apprécié Pool of Radiance retrouveront l'ambiance de ce premier episode et peuvent acheter les yeux fermés" 16/20 HIT





PAPERBOY 2

Livrer les journaux peut être dangereux, nous apprend Mindscape.



Grande nouveauté, vous pouvez choisir un Paper Boy ou une Paper Girl. Ce menu permet aussi de choisir l'option 1 ou deux joueurs.

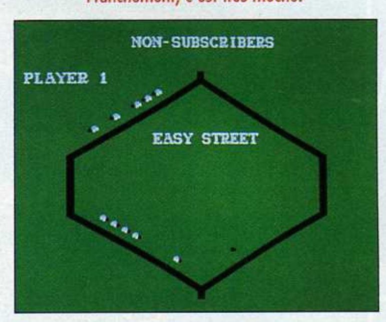
Des années après Paperboy 1 sur C64 et compagnie, notre livreur est de retour avec le second volet de la saga. Pour l'occasion, le jeu a été agrémenté de nouvelles options et, dorénavant, vous pourrez choisir entre un Paperboy ou une Papergirl.

Si la livraison de journaux est l'objectif de base, le jeu est en réalité plus compliqué : vous devez en effet livrer les journaux aux abonnés, en les lançant dans leurs boîtes, mais aussi, casser les carreaux de ceux qui ne sont pas abonnés. C'est en faisant ainsi qu'on est devenus les premiers, à joystick. Attention, si vous cassez le carreau d'un abonné, il retirera son abonnement.

De plus, il faudra ramasser des options en cours de jeu et aussi éviter de nombreux obstacles pendant la livraison, camions aux carrefours, voitures à contresens, tondeuses à gazon, projectiles divers venant des maisons, etc.

A la fin de chaque niveau, vous devrez faire une course d'obstacles, histoire de garder la main et surtout de récolter des points.

Cet écran montre le chemin que le livreur de journaux doit suivre pour contenter sa clientèle. Les maisons dans lesquelles il faut livrer clignotent. Franchement, c'est très moche.



En plus de la livraison, Paperboy (ou girl, donc), devra casser les carreaux de ceux qui ne sont pas abonnés, asperger ceux qui font bronzette et faire tout son possible pour rendre la vie impossible aux éboueurs.





Bien que le graphisme soit bien en-dessous des capacités du PC, il s'en dégage une ambiance très agréable et la 3D isométrique me rappelle la grande époque du C64 et des jeux 8 bits moches, mais pleins de charme.

testé sur  **PC par Moulinex**

Les animations un peu saccadées ont du mal à passer. Le PC, on le sait, n'est pas le spécialiste du scrolling mais en général, les jeux qui y sont développés appartenant à d'autres genres, on s'en passe. Ici hélas, on est en présence d'un jeu d'arcade, qui, bien que sympathique, n'en est pas moins déplacé sur cette machine. Autre récrimination, le son est vraiment trop sommaire.

GRAPHISME EGA	15	SON ADLIB	12
ANIMATION	13	DIFFICULTE	15
TAILLE	1,5 Mo	NOTICE VF	12

65%

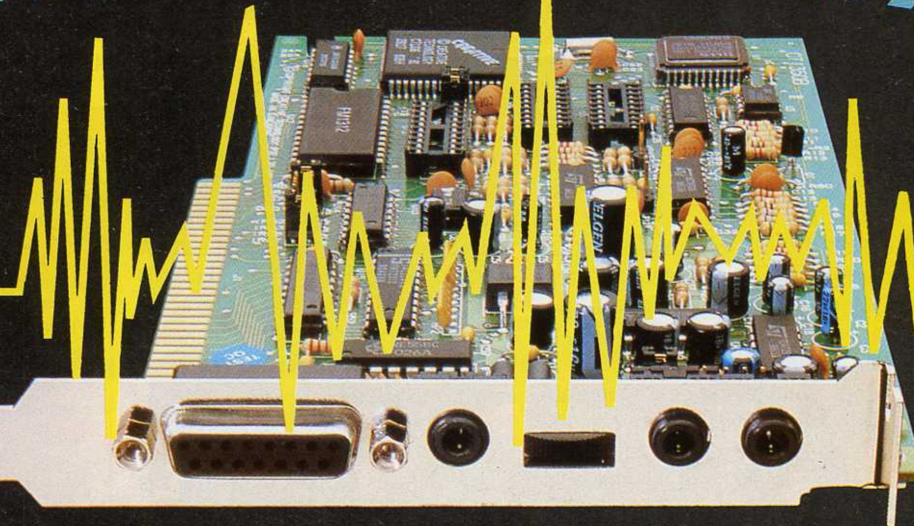
Disponible sur PC.

tests

SOUND BLASTER

PAROLE/MUSIQUE/VOIX/MIDI/PORTJOYSTICK

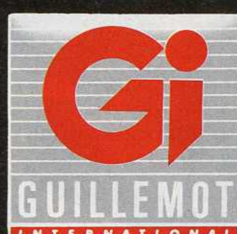
BRISEZ LE MUR DU SON PC



COMPATIBLE AVEC DE TRES NOMBREUX LOGICIELS

UNE SEULE CARTE SONORE
avec toutes les fonctions dont vous rêvez...

- 11 voix de musique FM (compatible AdLib)
- entrée de voix numérisée (taux d'échantillonnage : 4-15 KHz)
- Sortie de voix numérisée (taux d'échantillonnage : 4-44,1 KHz)
- DMA et décompression hardware
- Interfaçable MIDI (en full duplex)
- Prises microphone et line-in
- Amplificateur de puissance et contrôle de volume
- Sortie 4 watts par canal
- Synthétiseur vocal
- Port joystick



- Logiciels inclus :

SB Talker/Dr Sbaitso - Synthétiseur vocal
Voxkit - Digitaliseur de sons
Talking Parrot - Perroquet animé
FM Intelligent Organ - Logiciel musical
Jukebox - Programme d'application sous Windows 3.0

- Carte 8 bits pour IBM PC, XT, AT, PS/2 (25/30), Tandy (sauf 1000 EX/HX) et compatibles.

Distributeur exclusif : **GUILLEMOT INTERNATIONAL**
B.P. 2 - 56200 LA GACILLY - FRANCE
Tél : (revendeurs) 99 08 90 88
Tél : (utilisateurs) 99 08 81 71
Fax : 99 08 94 17

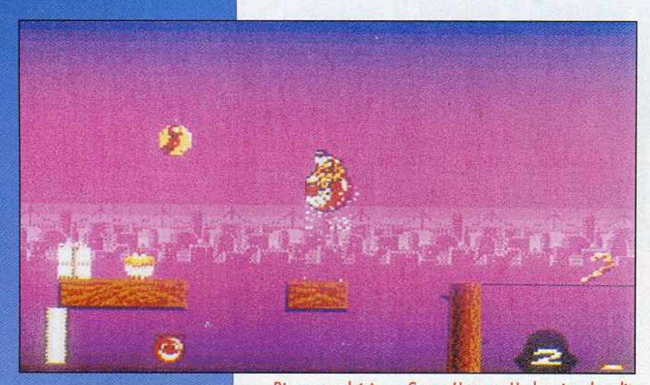
Sound Blaster est une marque de CREATIVE TECHNOLOGY Pte Ltd (Singapour).
Toutes les marques citées sont des marques déposées.

Standard Version 2.0

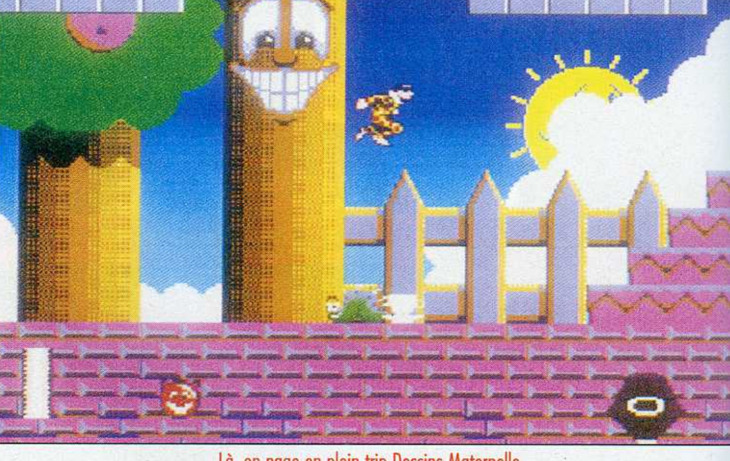
Merci de me faire parvenir une documentation sur SOUND BLASTER Standard ainsi que la liste des revendeurs les plus proches.
Mme.M. ....
Adresse ....
CP .... Ville .... Société ....
Tél. ....
Coupon à retourner à : GUILLEMOT INTERNATIONAL BP 2 - 56200 LA GACILLY

Harlequin n'est autre qu'un héros multicolore qui court et bondit dans tous les sens pour reconstituer le cœur brisé du petit garçon Gremlin.





Bien accroché à son Space Hopper, Harlequin rebondit de plate-forme en plate-forme, de plus en plus haut, écrasant tout sur son passage. Ce genre d'options a malheureusement une durée d'utilisation limitée, symbolisée par une barre d'énergie, à droite de l'écran. L'énergie du personnage, elle, est à gauche.



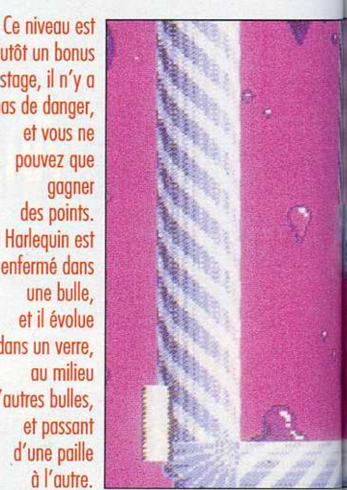
Là, on nage en plein trip Dessins Maternelle, avec des arbres au sourire crispé et un soleil au sourire épanoui.

Le monde fantastique de Chimerica est bien caché dans le fond du cerveau d'un petit garçon. Rempli de décors merveilleux, de couleurs magnifiques, de formes bizarres, Chimerica n'a qu'un habitant : Harlequin. Pendant de longues années, Harlequin passait son temps à passer d'une région de Chimerica à l'autre, s'émerveillant chaque fois de la beauté du monde qui l'entourait.

Malheureusement, le jeune garçon est devenu adulte, et avec l'âge, sont arrivés tracas de la vie, problèmes, soucis. Aujourd'hui, il a le cœur brisé, ceci provoquant des répercussions immédiates sur Chimerica. Des créatures sombres et mal intentionnées sont apparues. Des êtres malveillants ont pris le contrôle de toutes les régions de Chimerica, semant le désordre et la désolation. Harlequin doit donc tout remettre en ordre, mais il doit surtout retrouver toutes les parties du cœur brisé de l'hôte du monde de Chimerica, et entrer dans un monde rempli de partitions et de notes pour le reconstituer.

Chaque monde est composé de plusieurs éléments communs, mais chacun a ses propres monstres, ses propres décors, et bien sûr sa propre solution. Harlequin devra évoluer au milieu de très nombreux ennemis, heureusement, il est armé et lance des cœurs, qui, après un nombre d'impacts changeant suivant l'ennemi, détruisent celui-ci. Les mondes sont composés de plates-formes sur lesquelles Harlequin coure et saute. Certaines d'entres elles sont mobiles ; d'autres apparaissent uniquement quand vous avez actionné l'un des leviers, placé à un autre endroit du niveau.

Ce niveau est plutôt un bonus stage, il n'y a pas de danger, et vous ne pouvez que gagner des points. Harlequin est enfermé dans une bulle, et il évolue dans un verre, au milieu d'autres bulles, et passant d'une paille à l'autre.



Ces leviers ont plusieurs fonctions et servent aussi à ouvrir des passages, changer l'agencement ou les connections des niveaux entre eux. En effet, chaque monde dispose d'une porte qui le connecte à un autre monde.

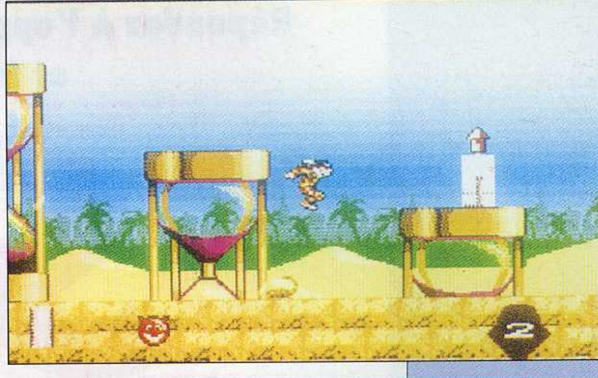
Certaines de ces régions peuvent vous mener à plusieurs mondes différents si vous actionnez un levier donné. Bien sûr, c'est le joueur qui doit découvrir tout seul le fonctionnement de toutes ces manettes.

Tout au long du jeu, Harlequin pourra ouvrir des boites surprises qui contiennent diverses options : un pa-



Accroché à un cerf-volant, Harlequin fonce au milieu des nuages, des méduses et des poissons volants. En effet, les graphistes du jeu ont l'esprit un peu tourmenté, et de nombreuses scènes dans ce genre vous attendent dans Harlequin.

EQUIN



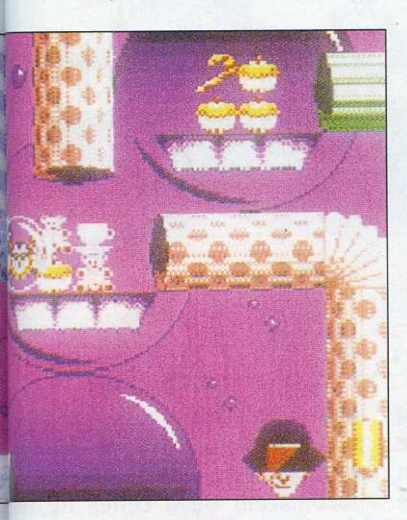


rapluie qui permet de tomber de haut sans dommage, un space hopper qui fait rebondir Harlequin, un poisson qui le transforme et lui permet de nager sous l'eau, des roquettes qui gravitent autour de lui, des cœurs qui augmentent sa puissance de tir, un hamburger qui lui redonne toute son énergie. Ces options peuvent être combinées, et certaines d'entre elles, comme le poisson, le parapluie ou le space hopper, ne sont activées qu'à la demande du joueur.

De temps en temps, en différents endroits, apparaissent des points d'interrogation. Ils indiquent que si Harlequin s'amuse à tirer dessus dans la joie et la bonne humeur, il fera apparaître des bonus sous la forme de gâteaux et de tasses de cafés. Il est toujours bon de marquer des points.

Parfois aussi, Harlequin verra apparaître une ampoule au-dessus de sa tête. Cela veut dire que s'il reste sur place, sans bouger, pendant une seconde ou deux, un message d'aide ou une indication quelconque s'affichera en haut de l'écran.

Laissez-vous entraîner dans le monde magique et étrange de Chimerica. Harlequin saura vous faire découvrir les bons coins, ainsi que ceux remplis d'ennemis et de monstres.





Harlequin n'ayant pas passé son triton 2,
il est obligé de se transformer en poisson pour évoluer dans l'élément liquide.

MEGASTAR joystick

testé sur AMIGA par SEB

Le monde d'Harlequin est surréaliste et klonké du crâne à souhait. Se promener, et sauter de plate-forme en plate-forme est un véritable plaisir puisqu'on sait que d'un moment à l'autre, va apparaître à l'écran un monstre étrange, une horloge avec des jambes, ou une guitare avec des ailes qui va vous foncer dessus. Tout ces sprites sont d'ailleurs plutôt réussis, les graphismes d'Harlequin sont colorés et fins. Les scrollings multi-directionnels sont fluides, suffisamment rapides, et, dans de nombreux niveaux, se déroulent sur deux plans. Les fonds sont souvent composés de dégradés de couleurs du plus bel effet.

Pour ce qui est de l'animation, pas de reproche à formuler non plus, ça bouge bien et c'est joli, le personnage répondant parfaitement et rapidement à vos indications. Mais c'est au niveau de l'intérêt et de la longévité du jeu qu'Harlequin est le plus intéressant. Il n'y a pas moins de 23 niveaux dans ce jeu, tous avec des graphismes, des sprites et des décors différents. Chaque niveau est rempli d'astuces et de trucs cachés. Autant vous dire qu'il faudra passer un temps fou pour en voir la fin. Certains niveaux ont même des éléments techniques en plus, non négligeables, tels que : le monde où une tempête se met à souffler -ce qui déporte votre personnage en permanence vers la gauche-, celui où vous ferez évoluer Harlequin sous l'eau, ou cet autre qui vous enferme dans une bulle et vous plonge dans un dédale de pailles, au milieu d'un verre de sirop.

Très amusant et bien réalisé, Harlequin aurait pu s'appeler Jo-le-bon-jeu, mais ce titre était beaucoup moins commercial.

GRAPHISME	**16**	**SON**	**15**
ANIMATION	**15**	**MANIABILITE**	**15**

90%

Disponible sur Amiga.

Répondez à l'appel de la glisse qui hurle «shroufff shroufff», et foncez sur les pistes de Microïds.

SUPER SKI II



La course de Bobsleigh. Deux compteurs sont affichés à l'écran, un pour le temps, et un autre affichant les temps intermédiaires du meilleur concurrent. La tronche de votre personnage s'anime en haut à droite de l'écran, celui-ci fait des grimaces, flippe et tremble quand vous prenez des risques importants.

Une vue plongeante pour le saut à skis. Le plus intéressant dans cette épreuve, du moins au début, c'est les gamelles, les plans vautre du joueur.

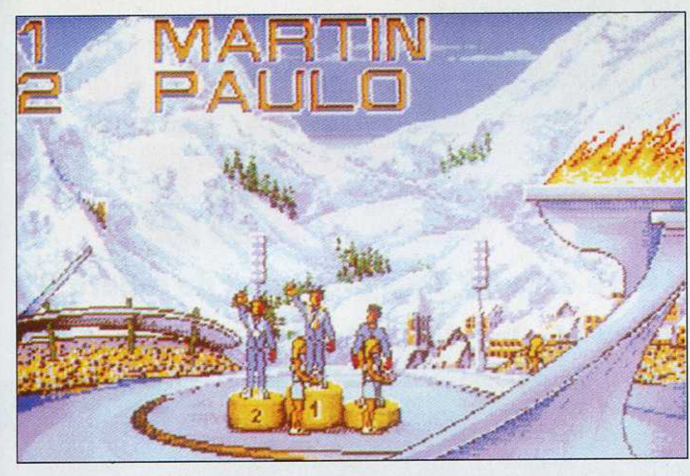
Il y a quelques années, nous glissions tous par joysticks interposés sur des pistes pixelisées grâce à un soft que certains appelaient Super Ski (d'autres l'appelaient Super Ski aussi) (hum... en fait, le titre était Super Ski, et tout le monde l'appelait Super Ski). Ce jeu était l'œuvre des programmeurs de Microïds, qui remettent ça à l'occasion d'Albertville avec Super Ski 2. Nous n'allons pas vous manger le crâne avec Albertville; la télé, les autres journaux et les affiches de métro le font bien mieux que nous.

Six épreuves officiellement présentes dans les compétitions olympiques d'hiver vous attendent dans Super Ski 2: la descente, le slalom spécial, le slalom géant, le saut à skis, le hot-dog, et le bobsleigh. Le, ou les joueurs (jusqu'à quatre en même temps), peuvent s'entraîner dans n'importe laquelle des disciplines, organiser une compétition sur un nombre donné d'épreuves, ou se lancer carrément dans ce que certains appellent la totale (d'autres appellent ça la totale aussi) (hum). Chaque épreuve change complètement, bien sûr, on n'aborde pas une piste de hot-dog remplie de bosses comme on s'élance sur un tremplin de saut à skis, mais toutes reprennent le même principe: utilisation du joystick ou du clavier pour se déplacer sur les côtés, pour accélérer, ralentir, ou enclencher des figures données.

Les trois différentes descentes sont vues de dos, avec un défilement des sprites de sapins, de rochers, ou des bandes de couleurs du sol très rapide, impressionnant, et rendant assez bien certaines des sensations que peuvent éprouver les skieurs. Pour le saut à skis, deux vues différentes sont disponibles, une de face pour le départ, et une de côté, quand vous êtes en l'air, tentant d'aller le plus loin possible, avec le style le moins ridicule possible. Ces deux critères rentrant d'ailleurs en compte pour la notation dans chaque épreuve, le jury donne son verdict après chaque essai, il ne vous reste plus qu'à comparer vos performances minables à celles des joueurs de l'ordinateur ou à celles de vos copains (remplacer le dernier mot par ennemi le cas échéant).

L'épreuve de hot-dog suit une organisation différente puisque deux joueurs s'affrontent en même temps à l'écran. Les deux peuvent êtres contrôlés par des joueurs humains, ce qui est bien plus drôle quand l'adversaire se vautre et bouffe la neige. La piste de bobsleigh défile à grande vitesse aussi, mais en 3D, avec un gros sprite au centre symbolisant votre bob, et la tronche du joueur en haut à droite de l'écran qui s'anime et flippe de plus en plus quand vous prenez des risques.

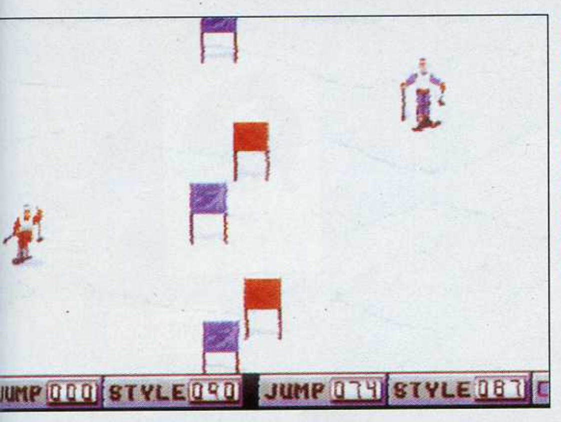
De nombreux tableaux intermédiaires sont présents pour l'ouverture des J.O., pour les scores, les remises de médailles, les choix des tronches des joueurs et des drapeaux; toutes ces pages sont accompagnées de musiques soundtracker très réussies.



Les médailles sont remises par trois charmantes triplées-jumelles. Enfin, on les trouve charmantes quand on est sur le podium, sinon, elles sont plutôt quelconques. Un peu naines d'ailleurs, il me semble. Enfin, je sais pas, j'étais pas sur le podium.

Pour la descente, vous avez intérêt à faire attention à votre vitesse, sinon, dans les virages, vous êtes sûr de vous prendre un sapin ou un rocher. Ou les deux.

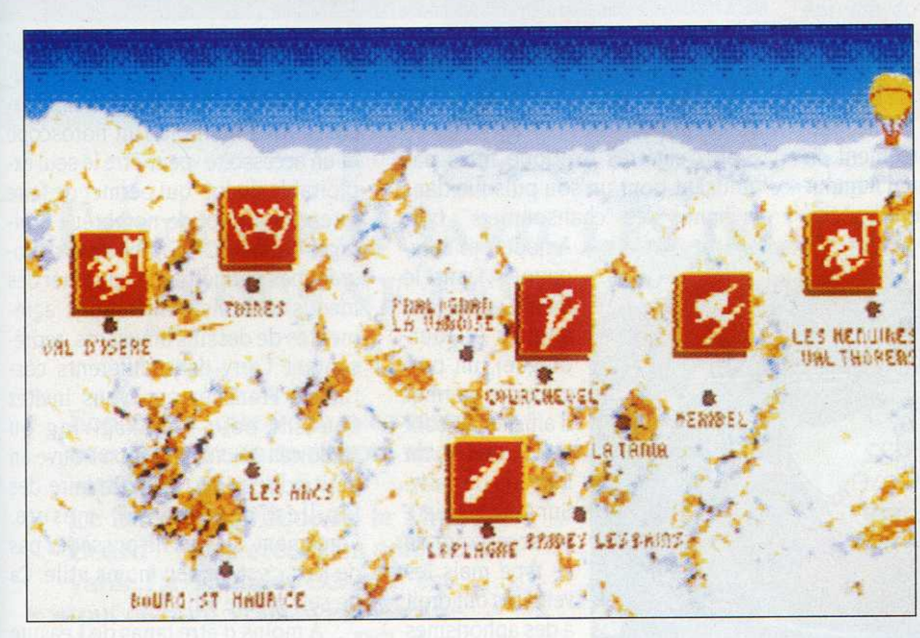




La course de Hot-Dog met en piste deux joueurs en même temps. Vous devez faire les plus beaux sauts possibles, mais toujours dans le meilleur style, avec classe.



Après chaque épreuve, les têtes des huit joueurs sont affichées, avec leur palmarès de médaillés.



Les symbolent des six épreuves vous permttent, en cliquant, de choisir l'épreuve dans laquelle vous voulez vous entrainer.

testé sur ST par Seb

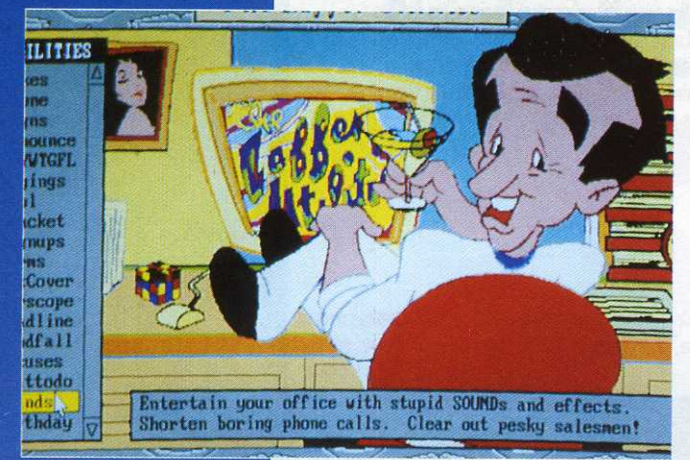
Que peut-on attendre d'une nouvelle simulation de sports? Pas grand chose, et pourtant Super Ski 2 s'avère très réussi et amusant. Les graphismes des pages intermédiares sont bien travaillés, à partir de digits, les sprites eux-mêmes sont bien animés, à toute vitesse et en toute souplesse. Pour ce qui est de l'intérêt, rien à dire, il est toujours amusant de participer à ce genre d'épreuves quand on a des records ou des adversaires à battre.

Une réussite qui n'impressionne pas outre mesure à première vue, mais un jeu qui devient prenant et passionnant à force d'y jouer, surtout à plusieurs en même temps.

MEGASTAR joystick

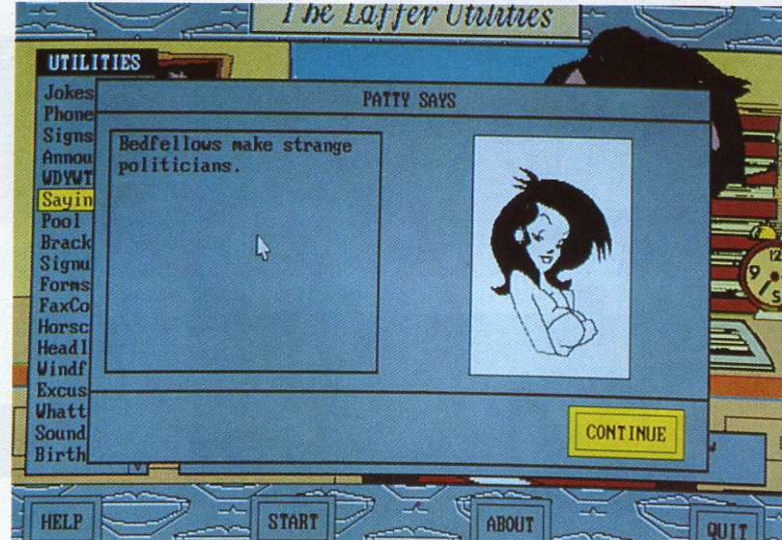
GRAPHISME	**16**	**SON**	**16**
ANIMATION	**16**	**MANIABILITE**	**17**





THE LAFFER UTILITIES

Sierra et Larry vous proposent de rendre votre PC plus rigolo. Enfin normalement.



Connu sous nos latitudes pour ses jeux d'aventures, l'éditeur Sierra One Line propose également, dans son pays d'origine, des logiciels utilitaires. The Laffer Utilities est le premier de la série à débarquer d'part' cheu nous. Hem... c'est là qu'on s'aperçoit qu'on n'est pas aussi imbibés de culture américaine qu'on le pense. En effet, ce programme, qui, à l'instar du "sérieux" Norton, propose plusieurs accessoires, est beaucoup trop marqué par les coutumes ricaines pour plaire ici. Par exemple, l'accessoire "Jokes" est une base de données de blagues drôles. Problème, c'est d'une part écrit en anglais, alors forcément on perd un peu, et d'autre part, l'humour est de type "onelining", une spécialité américaine consistant à faire des plaisanteries très courtes (en une ligne, donc), portant sur la société américaine.

Bref, c'est très exotique mais pas amusant pour un sou puisque dans la lignée des "chansonniers", type Amadou et compagnie. Dans le même genre, (en anglais et lourdingue), un programme permet d'afficher au boot une pensée de Larry ou de patty. Sur Mac, il existe un accessoire de ce type mais les veinards ont droit à des aphorismes de Cioran, en français.



On trouve aussi un décisionnaire, un répertoire téléphonique (pas mal mais on ne peut pas composer automatiquement), un générateur d'excuses (très marrant), un horoscope et un accessoire -peut-être le seul exploitable du lot- qui permet de faire retentir au boot de nombreux bruitages (sons PC). Enfin, divers programmes permettent d'imprimer des menus, cartons d'invitations agrémentés de dessins amusants, représentant Larry dans différents costumes. Franchement, vous invitez souvent pour Thanksgiving ou Hallowen ? Bonne idée, on trouve un petit éditeur destiné à se faire des feuilles de Fax sur mesure. Forcément, si vous ne possédez pas de Fax, c'est un peu moins utile. Ca ne sert même à rien.

A moins d'être fanas de Leasure Suit Larry, auquel cas ce produit fera un collector original, on pourra se passer aisément de ces Utilities qui ne le sont pas.

testé sur PC par Moulinex

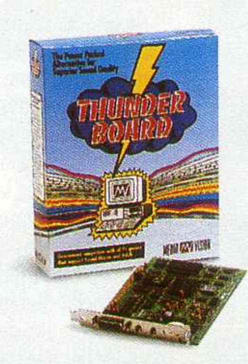
Dommage que le logiciel ne soit pas très intéressant car les nombreux écrans PCX représentant Larry et Patty sont bien réalisés. A part cela, je dirai -pour information- que le logiciel utilise la souris, qu'il nécessite une imprimante (pour les cartons d'invitations) et que les sons proposés, sont amusants, sans plus.

GRAPHISME VGA 16 **SON BLASTER PRO 17**
ANIMATION - **DIFFICULTE -**
70%
Taille : 5 Mo. Disponible sur PC. Notice VO : 16.

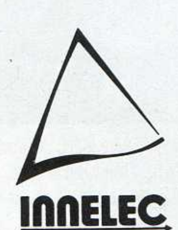
990F TTC

Thunder Board. Les jeux sur PC comme vous ne les avez jamais entendu.

Ecoutez ce que vous avez manqué: aucune autre carte sonore ne vous fera entendre un tel son.
Le filtre dynamique de la Thunder Board™ vous créera un son incroyable.La Thunder Board™ est tout ce dont vous avez besoin dans une carte sonore PC. Avec d'agréables caractéristiques telles qu'un synthétiseur 11 voix FM, un enregistrement et une relecture numériques, cette carte peut répondre à tous vos besoins sonores sur PC.



Ce produit est bien sûr totalement compatible AdLib™ et Sound Blaster™; vous pouvez jouer avec tous les jeux qui supportent la musique synthétique.
La Thunder Board™ vous laissera entendre tous les effets de sons numériques et les enregistrements de voix utilisés par les nouveaux jeux.
En effet, vous avez sur une seule carte: un port joystick, une entrée micro, une sortie haut-parleurs et un amplificateur de puissance intégré avec réglage de volume.



Thunder Board™. Le Son de l'Aventure.

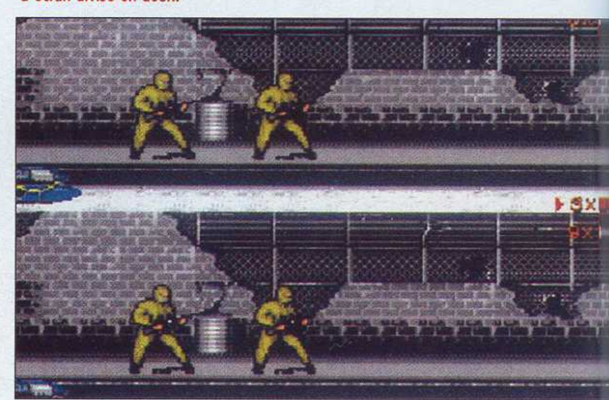
Distribuée par INNELEC
Centre d'activités de l'Ourcq
45, rue Delizy. 93692 Pantin Cedex

ALCATR



Infogrames vous enferme dans une prison désaffectée pour une série d'aventures, à deux ou en solitaire, sur Alcatraz.

Vous voilà prêts à partir. vous avez abandonné vos canoés et Alcatraz vous attend. Le principal intérêt du jeu est que vous pouvez jouer à deux avec ce système d'écran divisé en deux.



USA 1996, les hauteurs de l'île d'Alcatraz se détachent de la couche épaisse de brume et on devin,e grâce aux faibles rayons de lune, une activité clandestine sur l'île. Les services secrets américains ont enfin trouvé la planque de Miguel Tardiez, un parrain de la drogue furieuse-



Les graphismes des explosions sont superbement réalisées. Bonjour le carnage!

ment efficace ces derniers temps. Ce dernier a installé son QG dans les ruines de la prison maintenant désaffectée d'Alcatraz. Ne pouvant plus supporter les méfaits du groupe de trafiquants de Tardiez, les services secrets, en accord avec l'armée américaine, décident d'envoyer un groupe d'intervention type GIGN pour débusquer Tardiez et ses sbires. Il faut évidemment des hommes entraînés au combat au corps à corps, capables de supporter moralement toutes sortes d'agressions et imbattables dans l'art du camouflage. Ces hommes sont tous réunis dans une salle pour le briefing du colonel à l'Etat-Major de la US Secret Defense quelques heures avant l'assaut d'Alcatraz. Vous faites partie de ces Rambo de la lutte anti-drogue, une chance pour votre esprit aventureux et kamikaze! Les instructions sont les suivantes : vous devez rejoindre l'île par canoé, pénétrer la bâtisse présumée abriter les gardes de Tardiez, investir l'usine renfermant des tonnes de billets et de poudre blanche afin de la truffer de bombes, escalader, grâce à des filins, les murs de l'ancienne prison pour y capturer Tardiez. Vous avez deux heures pour accomplir toutes ses tâches et un hélicoptère décollera au bout de ces deux heures du toit de la prison. A vous d'arriver à temps et notez bien que durant cette aventure, vous ne pourrez compter que sur vous-même, suivant la bonne vieille habitude qu'ont les gouvernements de ne jamais se mouiller dans les actes perpétués par leurs services secrets.

Chacune des actions citées lors du briefing sont représentées par un niveau de jeu, qui commence lorsque vous venez d'abandonner votre canoé. Il va d'abord falloir progresser en vue de profil dans un scrolling horizontal, en tirant sur les nombreux assaillants (les hommes de Tardiez) qui surgissent devant, derrière et même à travers les fissures des murs! Vous pourrez récupérer leurs armes (couteau, fusil mitrailleur, grenades et lance-flammes) que vous sélectionnerez et combattre à mains nues s'il le faut. Le côté intéressant du jeu consiste à pouvoir (et l'on ferait mieux à mon avis!) progresser à deux, l'écran étant séparé en deux vues du terrain. Chacun peut ainsi avancer indépendamment l'un de l'autre, le but étant évidemment de progresser côte à côte afin de se soutenir mutuellement. Après avoir traversé des rues désertes et des entrepôts désaffectés, vous irez débusquer Miguel Tardiz dans son fief, l'ex-prison. Des phases en vue 3D de face ponctuent votre progression. Vous êtes armés, visages camouflés de couleurs guerrières, cachés par une cagoule de commando; vous êtes Fist et Birdy, prêts à combattre. Foncez!



On peut dire qu'il pète le feu l'animal! Nourri au napalm, of course! Tellement effrayant le clebs, que Manu a cru que c'était un boss de fin de niveau!







Le jeu ne consiste pas seulement en une vue de profil en scrolling horizontal. Vous pourrez, lors de la progression en scrolling horizontal, entrer dans les barracks et vous retrouver en vue 3D. Une carte vous indiquera votre position et vous pourrez tirer sur les ennemis qui apparaissent devant vous.

testé sur AMIGA par O. Prezeau

On retrouve l'esprit Infogrames dans ce jeu, aussi bien pour les atouts que pour les défauts. On retrouve aussi la minutie des graphismes et le réalisme des mouvements des personnages, le côté simulations d'actions policières alliant réalisme et arcade. Un certain intérêt est présent grâce au système de jeu à deux qui est ici, une excellente réussite, car bien géré; l'interaction entre les deux personnages durant la progression est conviviale et d'un grand réalisme. Mais, outre l'envie de le terminer, je trouve ce genre de jeu un peu aride à la longue. On ne trouve malheureusement pas ce petit quelque chose qui fait d'un jeu un grand hit aux niveaux "jouabilité" et intérêt ludique. En outre, une remarque technique désagréable s'impose: le scrolling du décor est saccadé, dû sans doute au fait qu'il y a deux espaces de jeu à l'écran. Cependant, les graphismes sont fins et réalistes; les animations des personnages sont excellentes et l'on s'amuse comme des fous quand on joue à deux.

GRAPHISME	16	SON	15	1 JOUEUR 75%
ANIMATION	15	MANIABILITE	15	2 JOUEURS 85%



Un des quatre personnages vient de déposer une torche devant une statuette incrustée dans le mur. Ceci déclenche en fait un mécanisme qui ouvre une porte un peu plus haut. Des tas d'astuces de ce genre sont à trouver dans Shadowlands.

SHAD

Si vous n'avez pas peur d'affronter les ténèbres des donjons de Domark, vous pouvez entrer dans le monde de Shadowlands.



Voici l'écran des caractéristiques des joueurs, quand vous composez une équipe avant de partir à l'aventure. On peut changer le visage des personnages: cheveux, yeux, nez et bouche, ainsi que les caractéristiques, les compétences de base.

Votre esprit vient de se réveiller, mais, malheureusement, cette fois il est tout seul : plus de corps à diriger, plus de membres à commander. Peu à peu, les évènements de la veille refont surface. Vous vous êtes aventuré dans les dédales de Shadowlands, un pays souterrain, uniquement composé de labyrinthes et infesté de squelettes et de monstres en tout genre. Ce qui vous a attiré, vous, comme tous ceux dont les os pourissent devant l'entrée de Shadowlands, ce sont les trésors qui remplissent les couloirs de cette région maléfique. C'est à l'intérieur de l'un de ces labyrinthes que vous avez été massacré, et maintenant, la vengeance déploie ses ailes immenses dans votre esprit et ne demande qu'à retourner dans les entrailles de Shadowlands. Pour cela, vous avez pris le contrôle de quatre aventuriers vagabonds, vous avez pris le contrôle de leur esprit pour utiliser leur corps ; et maintenant, voilà qu'ils s'enfoncent dans les dédales de Shadowlands.

Le scénario ne laisse aucun doute, il s'agit bien d'un jeu de rôle. Il en existe de toutes sortes sur micros, mais cette fois, l'accent a été mis sur la simplicité des commandes, sur l'interactivité entre les personnages, et, l'élément le plus original, sur la gestion des lumières et des ombres.

Après chargement, le joueur a la possibilité de foncer tête baissée dans l'aventure, de reprendre une partie sauvegardée, ou de modifier les caractéristiques des quatre personnages de son équipe d'aventuriers. Pour chacun d'eux, vous pouvez changer leur apparence physique, en choisissant une chevelure, des yeux, un menton, vous pourrez construire les tronches les plus délirantes. Ensuite, vous pouvez donner un nom à votre personnage, et cliquer sur un icone spécial qui retire les quatre caractéristiques du joueur (force, habilité au combat, niveau de magie et santé). si elles ne vous plaisent pas, vous pouvez les faire retirer toutes, mais il est impossible de changer les caractéristiques une par une, ce qui évite d'avoir des joueurs trop puissants et garde un certain équilibre. Ensuite, vous entrez vraiment dans l'aventure.

Le début du jeu est là pour vous habituer avec les commandes; il n'y a aucune difficulté majeure, vous êtes à l'extérieur des donjons, et vous devez récupérer quelques objets avant de vous enfoncer dans les profondeurs glacées de Shadowlands. L'écran de jeu est de grande taille, représentant les graphismes du jeu en 3D isométrique, avec, en incrustation, les contours des quatre joueurs. C'est à partir de ces quatre cases que vous contrôlez pratiquement tout le jeu. La case de chaque joueur est décomposée en deux bras, deux jambes et une tête, rien de plus normal. Si vous cliquez sur la jambe droite, par exemple, vous pourrez déplacer le personnage, si vous cliquez sur l'autre jambe, vous le déplacerez aussi, mais il deviendra leader et les autres le suivront en formation. Il est d'ailleurs possible de règler les formations, d'indiquer quel joueur se met en tête, qui derrière, etc... ces formations automatiques étant alors directement accessibles au clavier avec les touches de fonction. Si vous cliquez sur le bras droit, puis sur un objet à l'écran, le personnage ira ramasser cet objet et le gardera dans sa main active. Si vous cliquez sur les deux bras, puis sur un endroit à l'écran, il posera ou lancera l'objet, suivant la distance, à l'endroit cliqué. Si vous cliquez sur la tête, puis sur un panneau, une tombe, ou une inscription quelconque, un petit texte s'affichera à l'écran indiquant ce qu'il était possible de lire à cet endroit.

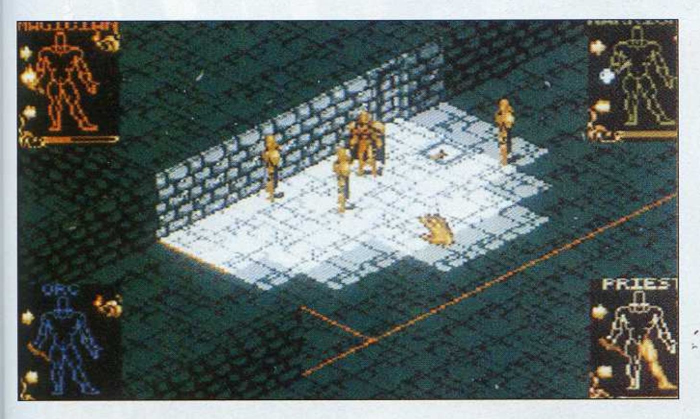
Toutes ces commandes sont instinctives, et très simples à manier. Mais il y a une autre page écran, accessible avec le bouton droit de la souris qui sert notamment à la gestion des objets pour chaque personnage. En effet, vos aventuriers peuvent porter de nombreux objets, ils peuvent les utiliser, les manger (si l'objet s'y prête), ou boire. Sur ce même écran, vous pouvez consulter les caractéristiques de vos personnages ainsi que leur niveau d'alimentation et d'énergie. Il est bon de penser à leur donner une pomme de temps en temps, ou à les faire dormir.

Dernier élément qui à une importance primordiale dans le jeu : la lumière. Shadowlands est le premier jeu à intégrer un système de gestion de celle-ci appellé système photoscape. Si votre personnage porte une torche et qu'il se déplace, un halo de lumière l'entoure et le suit. de même, si vous posez la torche au sol et que vous sortez du rayon d'action, vous êtes alors dans l'ombre. Cet effet apporte une touche de réalisme au jeu vraiment fabuleuse.

tests

OWLANDS







L'écran de gestion des objets de chaque joueur est très chargé, il sert aussi à définir les formations, grâce à de petits échiquiers en bas à gauche de l'écran.

il est possible de séparer les quatre aventuriers, de les mettre carrément d'un bout à l'autre d'un monde, et de passer de l'un à l'autre en temps réel.



L'extérieur des labyrinthes, au tout début de votre aventure, vous permet de faire le plein de pommes et de bâtons. Ce qui vous servira à combattre et à vous soigner un peu pour le début de l'aventure.

testé sur AMIGA par Seb

Le système de visualisation en 3D isométrique n'est plus très original. Mais les programmeurs de Domark ont réussi à apporter deux nouveautés de taille. Quand des murs se trouvent en avant-plan, ils ne s'affichent pas, ce qui a pour avantage de ne pas cacher vos personnages, vous laissant ainsi la possibilité de les manipuler, mais une ligne rouge est tracée à la base du mur pour que vous sachiez quand même qu'il existe. Ces passages de murs en blocs à lignes rouges se font bien sûr en temps réel, alors que vous scrollez l'écran en faisant marcher votre personnage.

Autre élément impressionnant, la gestion de la lumière, qui apporte un réel plus au jeu.

Pour le reste, les graphismes sont réussis, les animations assez détaillées, peut-être un peu lentes parfois, mais ce n'est pas un jeu d'arcade après tout, et la taille des niveaux ainsi que la subtilité des énigmes qui vous attendent, apportent un réel plaisir de jeu. Shadowlands est un soft magnifique.

GRAPHISME	17	SON	15
ANIMATION	16	MANIABILITE	16

93%

NORTH POLAR EXPEDITION

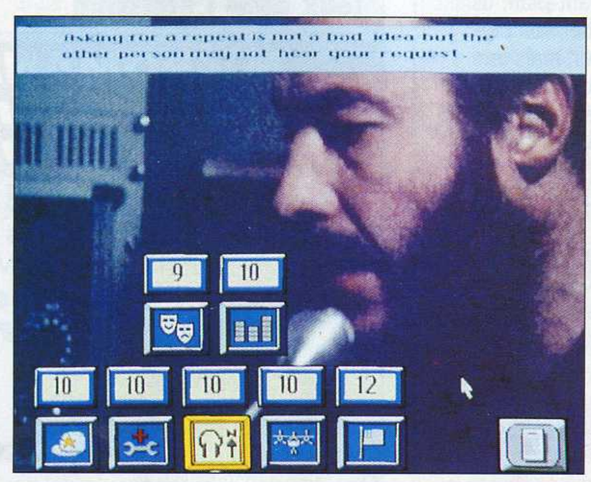
Décidément, l'avenir du jeu sur micro passe par le CD ROM, nous confirme Virgin Games avec ce logiciel.



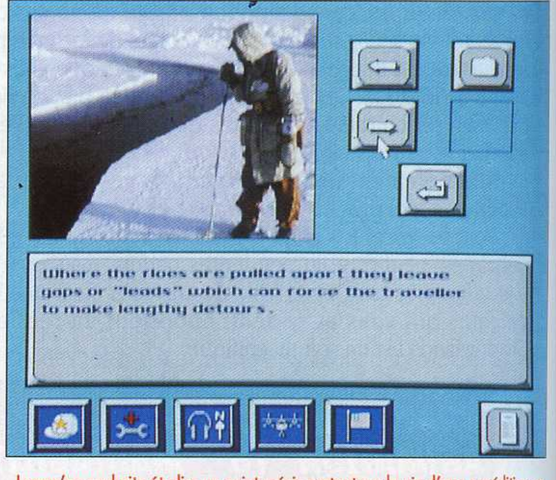
Est-il bien nécessaire d'en faire la remarque, la qualité de l'affichage est tout bonnement époustouflante et en dépit de quelques rares images un peu moches (parce qu'issues de photos elles-mêmes de médiocre qualité), l'ensemble est très impressionnant.

A l'origine, développé pour l'enseignement, North Polar Expedition va vous entraîner dans une incroyable aventure en milieu hostile. Tout commence dans le Nord du Canada, juste avant que vous ne partiez à la conquête du pôle. Afin de ne pas vous lâcher en pleine nature sans aucune connaissance, le jeu commence par un questionnaire.

Des réponses que vous ferez aux différents problèmes, découlera la façon dont vous allez agir en cours de jeu. Par exemple, si à la question vous demandant combien de carburant vous souhaitez emporter, vous choisissez une quantité inférieure à vos besoins, lorsque vous serez en route, vous aurez de grandes chances de tomber en panne. C'est probablement là le seul défaut du logiciel, conçu à l'origine comme un "didacticiel" et non un jeu réel. Cela dit, la qualité de l'ensemble est telle qu'on pardonne volontiers à North Polar ce manque de flexibilité et de "game play".

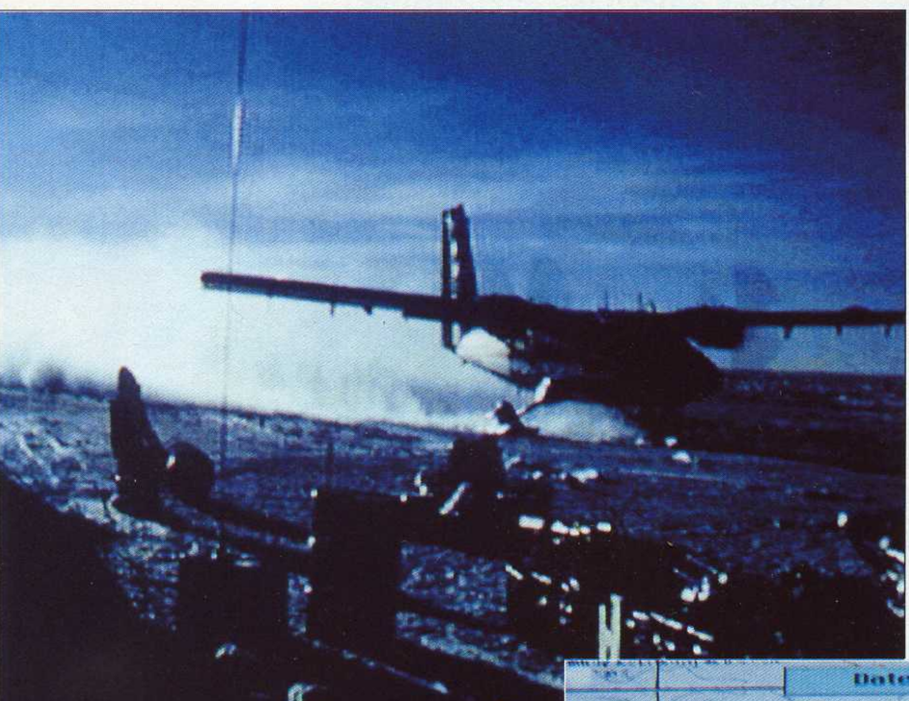


Le questionnaire, qui fait surtout appel au bon sens, ne demande pas au joueur de connaître la vie d'Admunsen ou de Nobile par coeur et, mis à part les questions portant sur le matériel à emporter, on pourra se débrouiller.



Lorsqu'on souhaite étudier un point précis portant sur la vie d'une expédition, on peut accéder à une base de données comportant textes et images digitalisées, parfois assemblées en séquences animées formées de plusieurs images (plus proche d'une succession de diapos que d'un film, mais c'est très beau).

tests



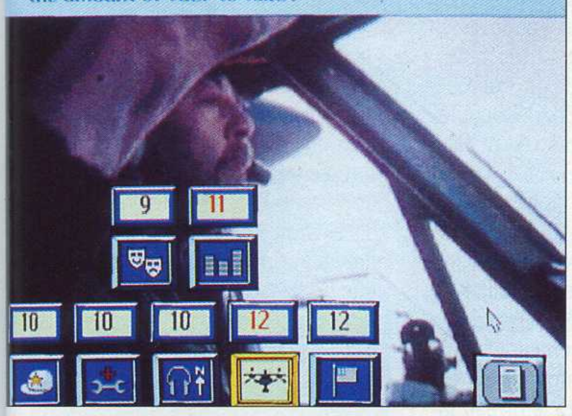
Parfois, une image est accompagnée de sons directement lus sur le CD.
On entend décoller l'avion, la tempête souffle, la salle de radio résonne de mille parasites, etc.



Une fois parti à la conquête du pôle, on peut à tout instant suivre la progression de l'équipe sur la carte.



En bas de l'écran, les marqueurs s'illuminent suivant l'action entreprise par l'équipe (boîte à outil en cas de réparation, etc.).



testé sur PC par Moulinex

C'est pas compliqué, les images, digitalisées d'après photos, représentent le maximum de qualité accessible avec une carte VGA. Non seulement le mode est très fin, mais de plus, la palette de couleur de chaque photo, très intelligemment choisie, permet d'obtenir le maximum d'effet (contrairement à une idée très répandue chez les joueurs, l'oeil humain est beaucoup plus sensible au nombre de couleurs d'une image qu'à sa résolution). Bref, ces écrans Targa, version non entrelacée du mode HAM, comme on en voit plus souvent dans les démos livrées avec les cartes VGA que dans les jeux du commerce, affichent sans bavure 4096 nuances!

En ce qui concerne la bande son, rien à redire : c'est du son CD, et même si l'on regrette que les bruitages ne soient pas plus nombreux (et qu'un horrible "blip" PC se fasse entendre à chaque clic), dès que le vent souffle sur la banquise, on a presque envie de passer des moufles pour continuer la partie.

Et justement, c'est possible puisque tout le jeu peut se commande à la souris.

GRAPHISME VGA	**20**	**SON CD**	**16**	**92%**
ANIMATION	**-**	**DIFFICULTE**	**16**	
NOTICE VF : -		**DISPONIBLE SUR CD-ROM PC, MACINTOSH**		

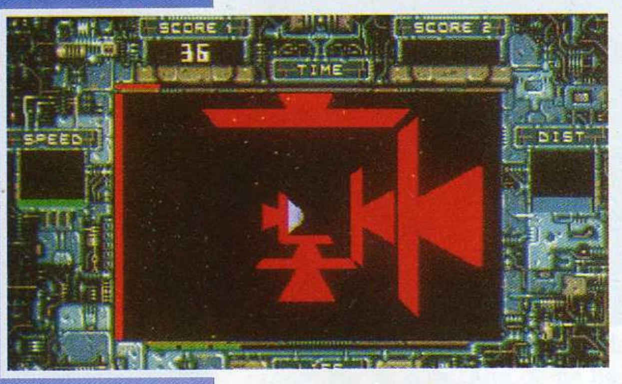
Ballade galactique avec Loriciel !

PSYBORG

Pour espérer saisir Psyborg, il faut déjà savoir ce qu'est un Androptère. Selon l'édition du petit Larousse holographique de 2192, il s'agit d'une race mutante extraterrestre répandue dans toute la galaxie et réputée pour son extrême cruauté. Ces Androptères on débarqué, il y a peu de temps sur les planètes de la Fédération. Ils s'y tiennent cachés, dans le but d'une prochaine action de force qui renverserait le pouvoir de la Fédération établi depuis de longues années sur ces planètes. Pour les dégager, la Fédération va donc faire appel au spécialiste, à l'expert de l'extermination extraterrestre : Ducan Norton. Comme vous êtes malin et que nous ne sommes pas en 2192 pour rien, vous, Ducan pour ceux qui n'auraient pas encore compris, allez envoyer non pas votre corps schwarzeneggerrien, mais seulement votre esprit. Pour éviter que les Androptères ne saccagent toutes ces belles planètes, vous devrez parcourir en un temps record, le Vortex. Le Vortex, c'est une espèce de route à travers l'espace, pavée de dalles de diverses natures. Parmi ces dalles, on trouvera celles de temps, qui fourniront de précieuses secondes supplémentaires, celles de points, celles de vie en plus... mais aussi des dalles magasins. Dans les magasins, en fonction des points que vous aurez, -les points servant de monnaie-, vous pourrez acheter ce que l'on trouve sur les dalles. Si vous êtes assez fortuné, vous pourrez même décider de devenir invincible pendant un certain temps; ce qui est bien pratique pour clore le niveau rapidement. Pour éviter que les Androptères n'arrivent au pouvoir avant vous, il faudra faire vite, très vite. En terme de jeu, cela se traduit pas un temps limité pour terminer le parcours. Au fil des galaxies, les niveaux deviendront de plus en plus difficiles, et le temps, l'ennemi principal. Pour réussir, il faudra foncer, se jeter à corps perdu dans la bataille! Apprenez à reconnaître les dalles, évitez les mauvaises qui vous ralentissent ou vous font repartir en arrière et vous pourrez peut-être parvenir à libérer toutes les galaxies, soit environ quarante planètes! Vous allez enfin comprendre ce que l'on appelle la vitesse!



Vous voici dans la magasin où vous pourrez faire votre achat. Le vendeur s'appelle Urbain, ça se devine tout seul lorsque l'on voit sa tête. Pour pouvoir faire des achats valables, ne manquez surtout pas tous les bonus de points que l'on trouve sur le Vortex. Le temps perdu dans cette récolte pourra se racheter ici!



Devant tous ces bonus de temps, on ne peut que saliver. L'essentiel est, ici, de franchir le passage à toute allure, en gagnant ainsi le maximum de temps. Pas question de prendre son temps pour réussir!



testé sur AMIGA par T.S.R.

Une fois encore, Loriciel nous propose un produit bien particulier sachant faire preuve d'originalité. Avec Psyborg, c'est la course interstellaire mise à votre portée. Même si les graphismes n'ont absolument rien d'exceptionnel, le jeu en lui-même n'est pas mal du tout. Sur ces routes en trois dimensions où il faut faire preuve d'une adresse et de réflexes démoniaques, l'impression de vitesse est totale. Si les premiers mondes sont assez évidents à franchir, par la suite, il faut être très fort. Autre atout du jeu, on peut y jouer à deux. Pas simultanément, mais successivement. On peut ainsi se préparer des championnats de vitesse qui peuvent très vite devenir passionnants. Musiques et bruitages ont un peu été laissés de côté, mais leur présence n'était pas primordiale. Tout le jeu est basé sur son animation ultra- rapide qui devrait, sans problème, séduire tous les amateurs de vitesse. Original et attachant, Psyborg mérite toute votre attention.

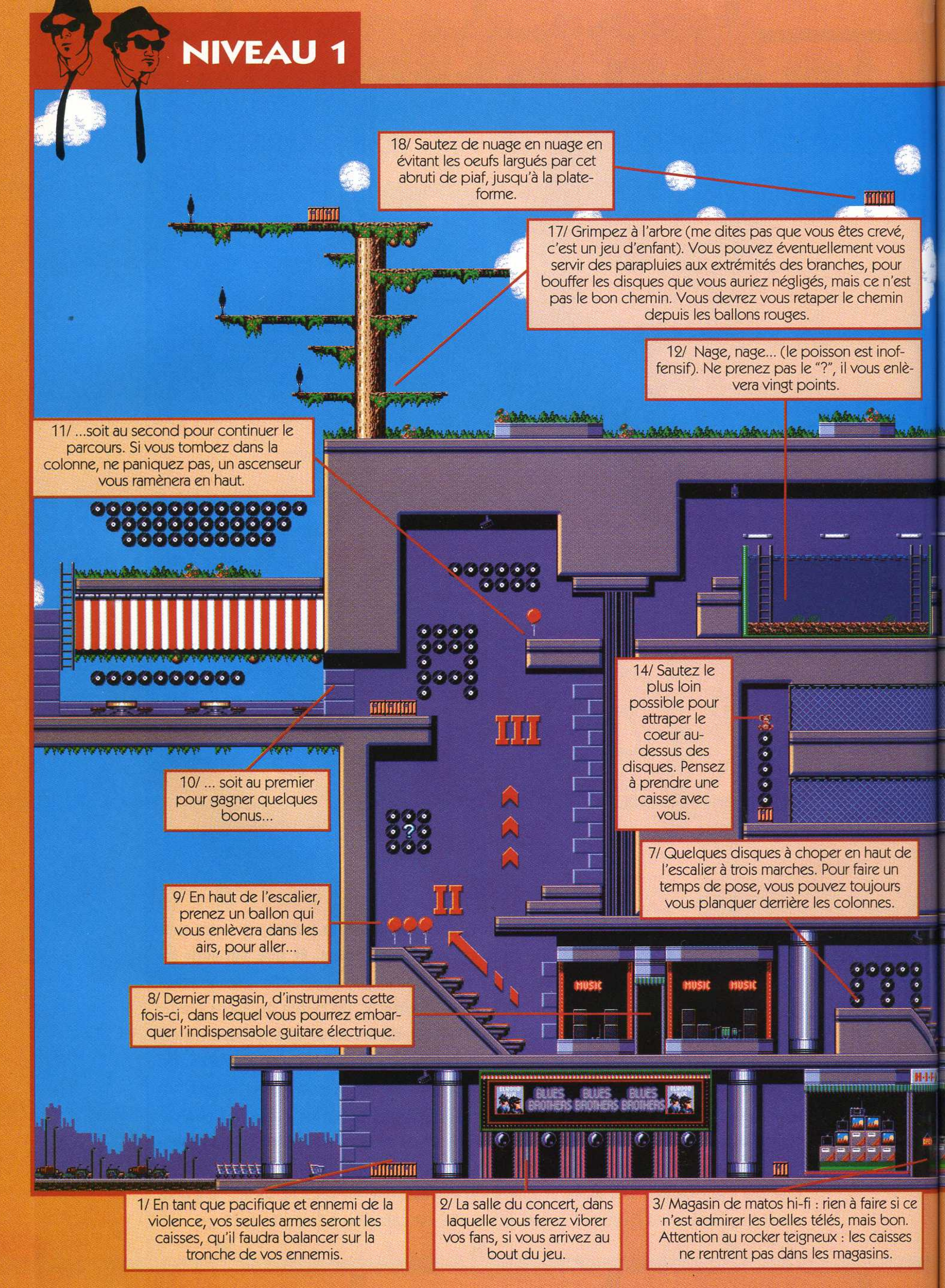
GRAPHISME	13	SON	12
ANIMATION	17	MANIABILITE	16

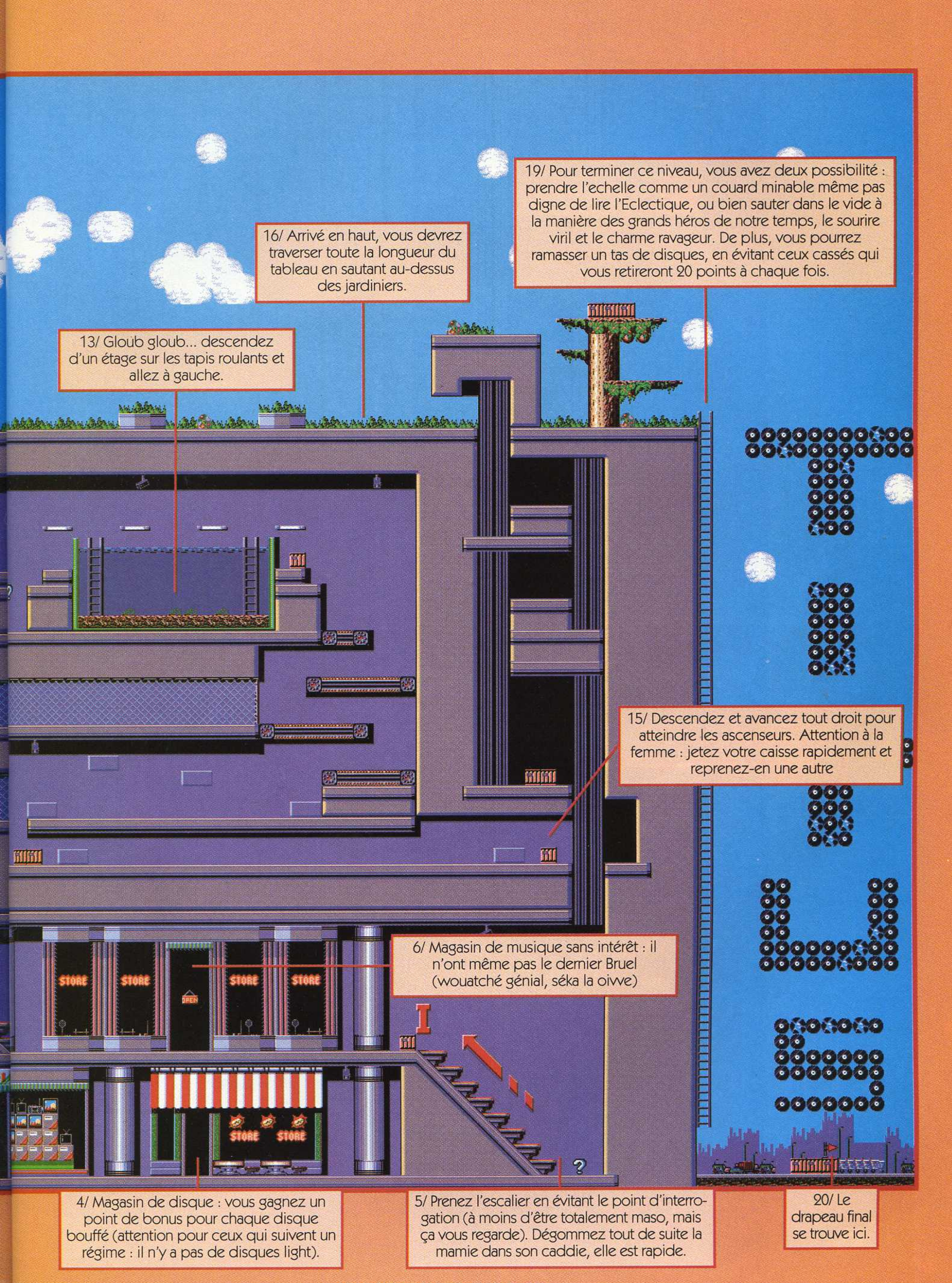
84%

Disponible sur Amiga. Notice VF : -



Enfoncez bien profond votre chapeau mou, calez vos lunettes noires sur votre nez, l'avenir du plus grand groupe de blues est entre vos mains. Et que seraient les fameux Blues Brothers sans guitare, sans micro, sans ampli, sans l'affiche annonçant le concert et sans une autorisation de jouer sur scène ? De petits rigolards même pas capables d'aligner trois accords sans sombrer dans l'enfer des fausses notes, avec pour seul lieu d'exhibition la MJC de Ploutarboeuf (66), en effet. Alors, on compte sur vous, toute une génération de fans transis attend votre arrivée sur scène, des femmes aux seins généreux s'impatientent de votre présence chaleureuse, des producteurs aux poches débordantes de dollars attendent votre prestation pour vous filer des tonnes de blé et le pape en personne, compte écrire un livre qui s'appellera : "Les Blues Brothers, un phénomène de société super". Il y aura aussi ma soeur, mais c'est moins important, elle est caissière à Franprix. Let's go.


NIVEAU 1
1/ En tant que pacifique et ennemi de la violence, vos seules armes seront les caisses, qu'il faudra balancer sur la tronche de vos ennemis.
2/ La salle du concert, dans laquelle vous ferez vibrer vos fans, si vous arrivez au bout du jeu.
3/ Magasin de matos hi-fi : rien à faire si ce n'est admirer les belles télés, mais bon. Attention au rocker teigneux : les caisses ne rentrent pas dans les magasins.
7/ Quelques disques à choper en haut de l'escalier à trois marches. Pour faire un temps de pose, vous pouvez toujours vous planquer derrière les colonnes.
8/ Dernier magasin, d'instruments cette fois-ci, dans lequel vous pourrez embarquer l'indispensable guitare électrique.
9/ En haut de l'escalier, prenez un ballon qui vous enlèvera dans les airs, pour aller...
10/ ... soit au premier pour gagner quelques bonus...
11/ ...soit au second pour continuer le parcours. Si vous tombez dans la colonne, ne paniquez pas, un ascenseur vous ramènera en haut.
12/ Nage, nage... (le poisson est inoffensif). Ne prenez pas le "?", il vous enlèvera vingt points.
14/ Sautez le plus loin possible pour attraper le coeur au-dessus des disques. Pensez à prendre une caisse avec vous.
17/ Grimpez à l'arbre (me dites pas que vous êtes crevé, c'est un jeu d'enfant). Vous pouvez éventuellement vous servir des parapluies aux extrémités des branches, pour bouffer les disques que vous auriez négligés, mais ce n'est pas le bon chemin. Vous devrez vous retaper le chemin depuis les ballons rouges.
18/ Sautez de nuage en nuage en évitant les oeufs largués par cet abruti de piaf, jusqu'à la plate-forme.
III
II
MUSIC
MUSIC
MUSIC
BLUES BROTHERS
BLUES BROTHERS
BLUES BROTHERS


19/ Pour terminer ce niveau, vous avez deux possibilité : prendre l'echelle comme un couard minable même pas digne de lire l'Eclectique, ou bien sauter dans le vide à la manière des grands héros de notre temps, le sourire viril et le charme ravageur. De plus, vous pourrez ramasser un tas de disques, en évitant ceux cassés qui vous retireront 20 points à chaque fois.
16/ Arrivé en haut, vous devrez traverser toute la longueur du tableau en sautant au-dessus des jardiniers.
13/ Gloub gloub... descendez d'un étage sur les tapis roulants et allez à gauche.
15/ Descendez et avancez tout droit pour atteindre les ascenseurs. Attention à la femme : jetez votre caisse rapidement et reprenez-en une autre
6/ Magasin de musique sans intérêt : il n'ont même pas le dernier Bruel (wouatché génial, séka la oivve)
STORE
STORE
STORE
STORE
STORE
STORE
4/ Magasin de disque : vous gagnez un point de bonus pour chaque disque bouffé (attention pour ceux qui suivent un régime : il n'y a pas de disques light).
5/ Prenez l'escalier en évitant le point d'interrogation (à moins d'être totalement maso, mais ça vous regarde). Dégommez tout de suite la mamie dans son caddie, elle est rapide.
20/ Le drapeau final se trouve ici.

NIVEAU 2

13/ Grimpez tout en haut, et ploufa dans le bassin. Glouba jusqu'au fond et sauta sur les ressorts. Attention, arrivé en bas de l'échelle, courez sur les caisses pour éviter l'ennemi.

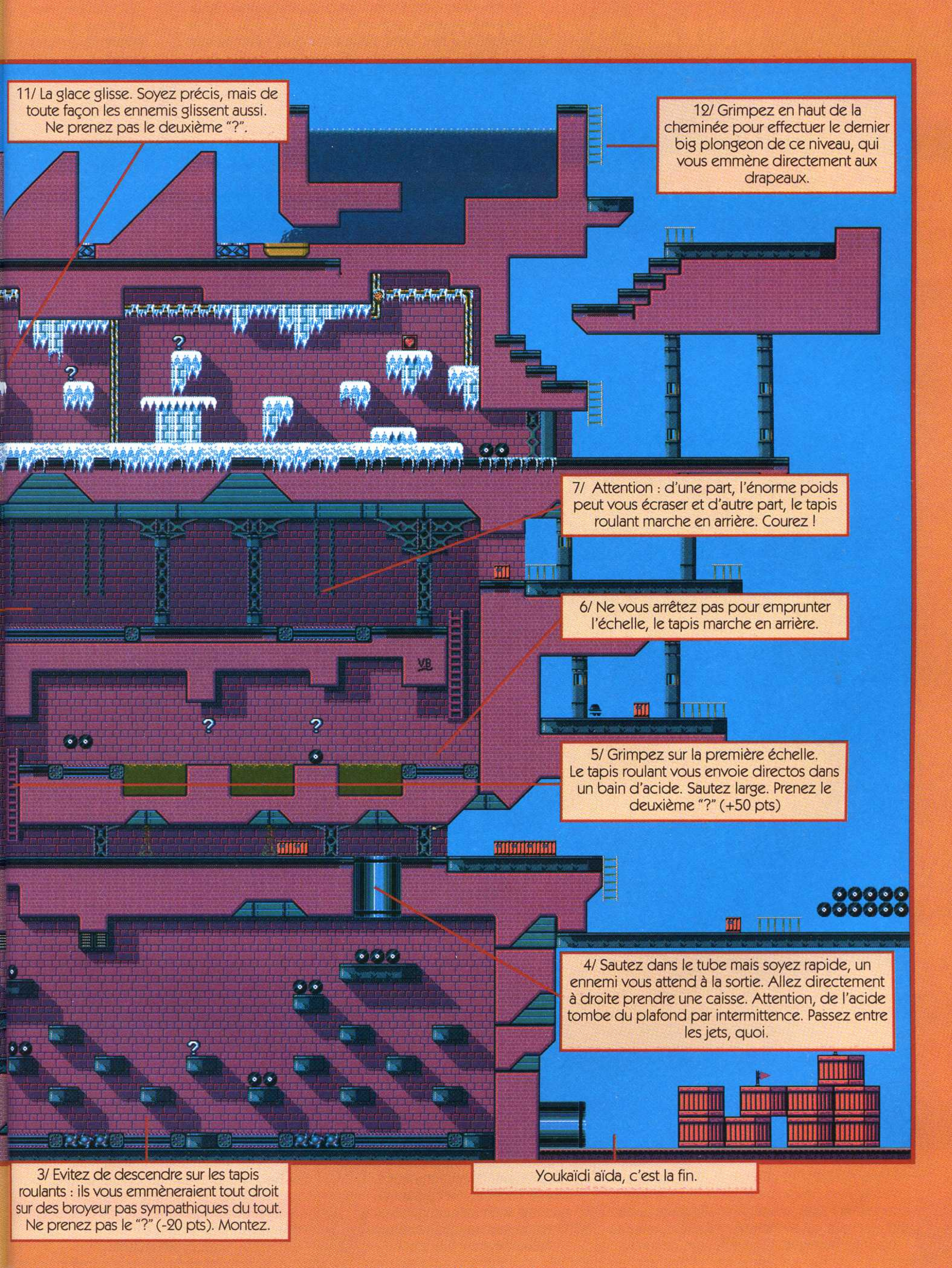
10/ Grimpez tout en haut et à gauche, le micro se trouve ici. Le "?" rapporte 50 pts. Repartez ensuite, toujours en haut mais à droite.

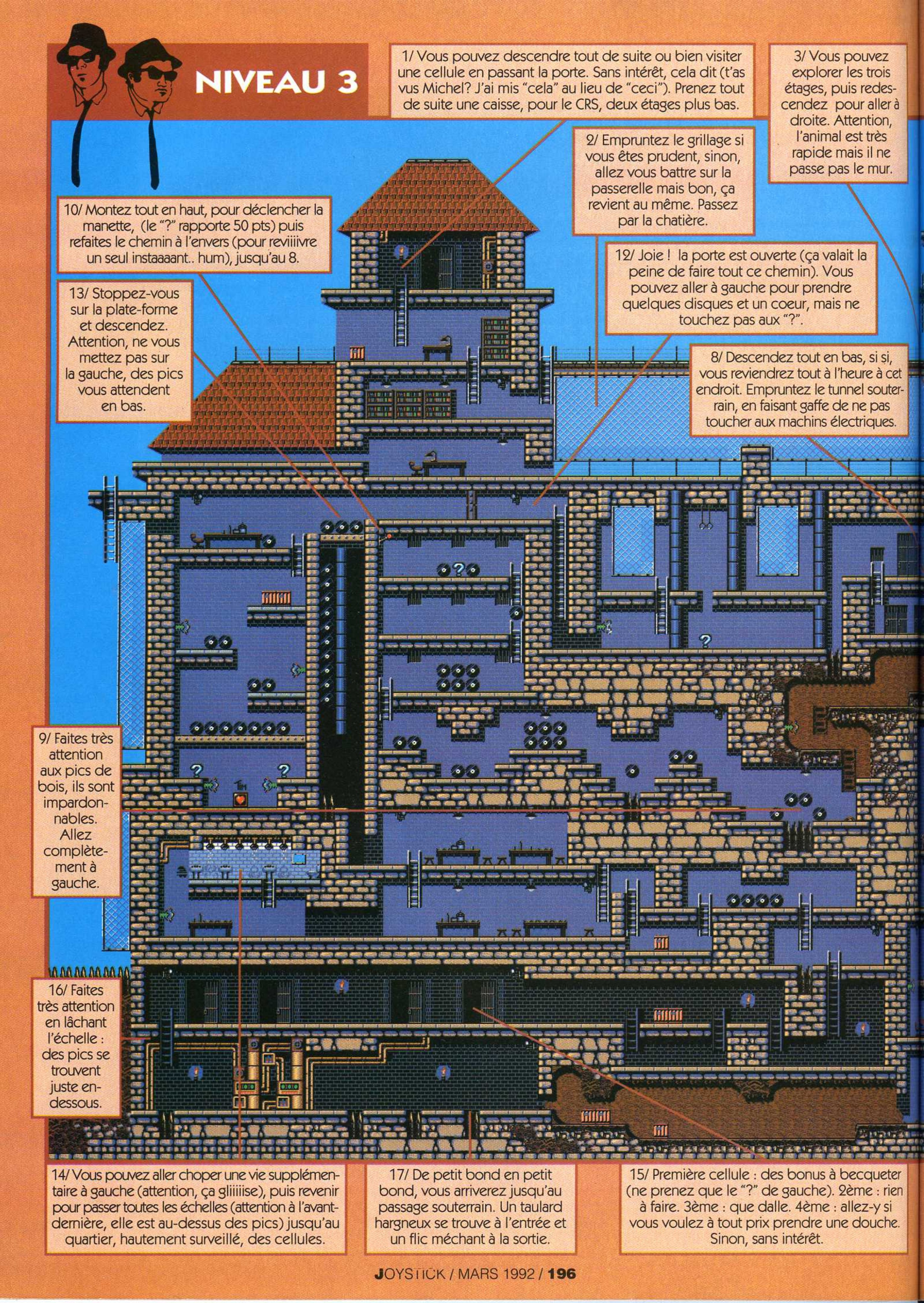
8/ A l'inverse, le grand tapis roule en avant et risque de vous envoyer faire un grand plongeon. Dans tous les cas, poussez votre joystick à gauche, sinon il faudra recommencer le chemin.

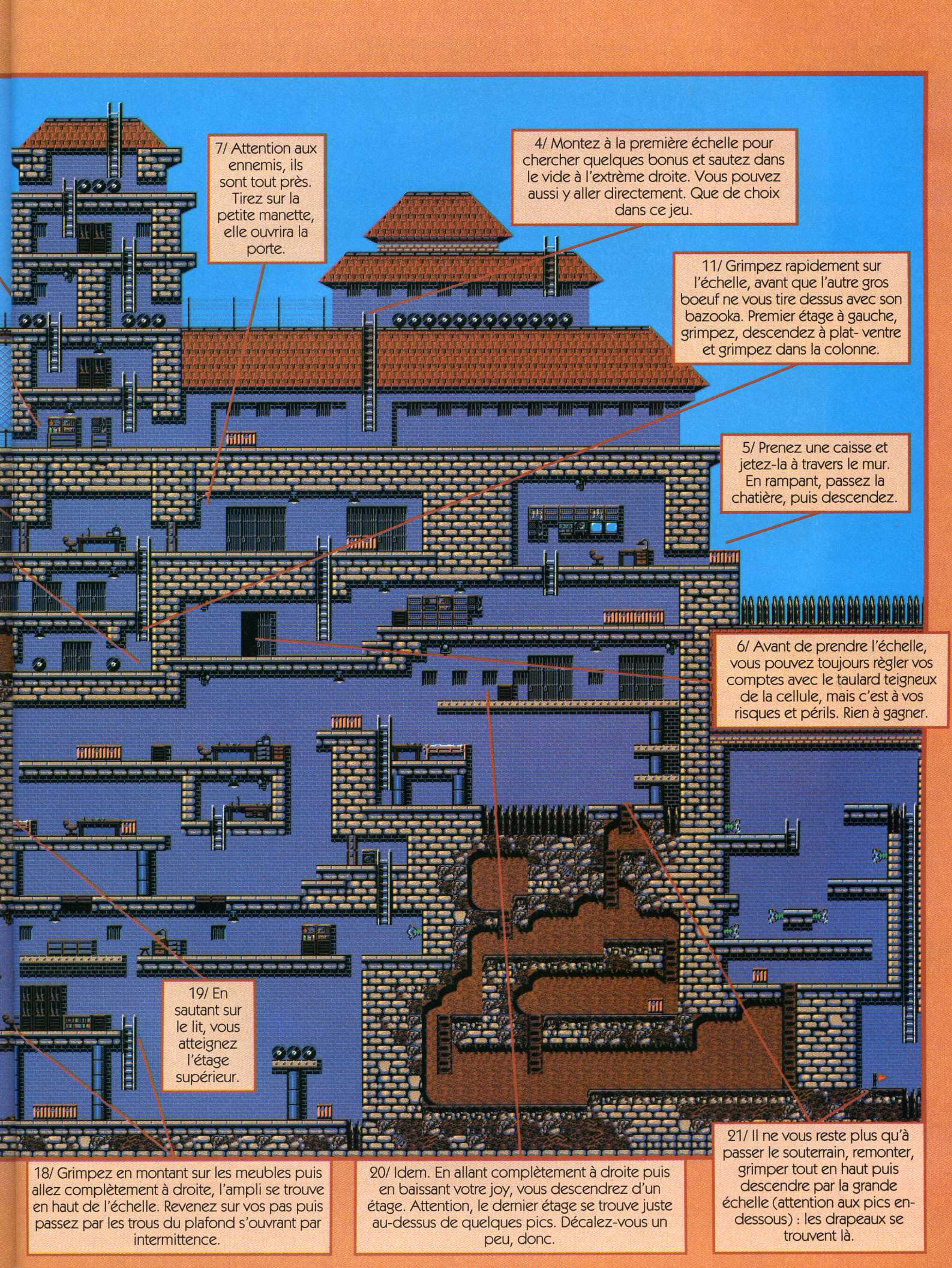
9/ Mêmes broyeuses que tout à l'heure, qui risquent de vous couper net les ongles des pieds. Les deux premiers tapis vont en avant, le troisième en arrière.

2/ Restez le plus souvent possible sur les caisses : les ennemis ne pourront pas vous toucher.

1/ Avancez et grimpez tout de suite sur les caisses pour attraper l'échelle et monter au premier étage. Allez à droite.


11/ La glace glisse. Soyez précis, mais de toute façon les ennemis glissent aussi. Ne prenez pas le deuxième "?".
12/ Grimpez en haut de la cheminée pour effectuer le dernier big plongeon de ce niveau, qui vous emmène directement aux drapeaux.
7/ Attention : d'une part, l'énorme poids peut vous écraser et d'autre part, le tapis roulant marche en arrière. Courez !
6/ Ne vous arrêtez pas pour emprunter l'échelle, le tapis marche en arrière.
5/ Grimpez sur la première échelle. Le tapis roulant vous envoie directos dans un bain d'acide. Sautez large. Prenez le deuxième "?" (+50 pts)
4/ Sautez dans le tube mais soyez rapide, un ennemi vous attend à la sortie. Allez directement à droite prendre une caisse. Attention, de l'acide tombe du plafond par intermittence. Passez entre les jets, quoi.
3/ Evitez de descendre sur les tapis roulants : ils vous emmèneraient tout droit sur des broyeur pas sympathiques du tout. Ne prenez pas le "?" (-20 pts). Montez.
Youkaïdi aïda, c'est la fin.


NIVEAU 3
1/ Vous pouvez descendre tout de suite ou bien visiter une cellule en passant la porte. Sans intérêt, cela dit (t'as vus Michel? J'ai mis "cela" au lieu de "ceci"). Prenez tout de suite une caisse, pour le CRS, deux étages plus bas.
2/ Empruntez le grillage si vous êtes prudent, sinon, allez vous battre sur la passerelle mais bon, ça revient au même. Passez par la chatière.
3/ Vous pouvez explorer les trois étages, puis redescendez pour aller à droite. Attention, l'animal est très rapide mais il ne passe pas le mur.
10/ Montez tout en haut, pour déclencher la manette, (le "?" rapporte 50 pts) puis refaites le chemin à l'envers (pour reviiiivre un seul instaaaant.. hum), jusqu'au 8.
12/ Joie ! la porte est ouverte (ça valait la peine de faire tout ce chemin). Vous pouvez aller à gauche pour prendre quelques disques et un coeur, mais ne touchez pas aux "?".
13/ Stoppez-vous sur la plate-forme et descendez. Attention, ne vous mettez pas sur la gauche, des pics vous attendent en bas.
8/ Descendez tout en bas, si si, vous reviendrez tout à l'heure à cet endroit. Empruntez le tunnel souterrain, en faisant gaffe de ne pas toucher aux machins électriques.
9/ Faites très attention aux pics de bois, ils sont impardonnables. Allez complètement à gauche.
16/ Faites très attention en lâchant l'échelle : des pics se trouvent juste en-dessous.
14/ Vous pouvez aller choper une vie supplémentaire à gauche (attention, ça gliiiiise), puis revenir pour passer toutes les échelles (attention à l'avant-dernière, elle est au-dessus des pics) jusqu'au quartier, hautement surveillé, des cellules.
17/ De petit bond en petit bond, vous arriverez jusqu'au passage souterrain. Un taulard hargneux se trouve à l'entrée et un flic méchant à la sortie.
15/ Première cellule : des bonus à becqueter (ne prenez que le "?" de gauche). 2ème : rien à faire. 3ème : que dalle. 4ème : allez-y si vous voulez à tout prix prendre une douche. Sinon, sans intérêt.


7/ Attention aux ennemis, ils sont tout près. Tirez sur la petite manette, elle ouvrira la porte.
4/ Montez à la première échelle pour chercher quelques bonus et sautez dans le vide à l'extrème droite. Vous pouvez aussi y aller directement. Que de choix dans ce jeu.
11/ Grimpez rapidement sur l'échelle, avant que l'autre gros boeuf ne vous tire dessus avec son bazooka. Premier étage à gauche, grimpez, descendez à plat- ventre et grimpez dans la colonne.
5/ Prenez une caisse et jetez-la à travers le mur. En rampant, passez la chatière, puis descendez.
6/ Avant de prendre l'échelle, vous pouvez toujours régler vos comptes avec le taulard teigneux de la cellule, mais c'est à vos risques et périls. Rien à gagner.
19/ En sautant sur le lit, vous atteignez l'étage supérieur.
18/ Grimpez en montant sur les meubles puis allez complètement à droite, l'ampli se trouve en haut de l'échelle. Revenez sur vos pas puis passez par les trous du plafond s'ouvrant par intermittence.
20/ Idem. En allant complètement à droite puis en baissant votre joy, vous descendrez d'un étage. Attention, le dernier étage se trouve juste au-dessus de quelques pics. Décalez-vous un peu, donc.
21/ Il ne vous reste plus qu'à passer le souterrain, remonter, grimper tout en haut puis descendre par la grande échelle (attention aux pics en-dessous) : les drapeaux se trouvent là.



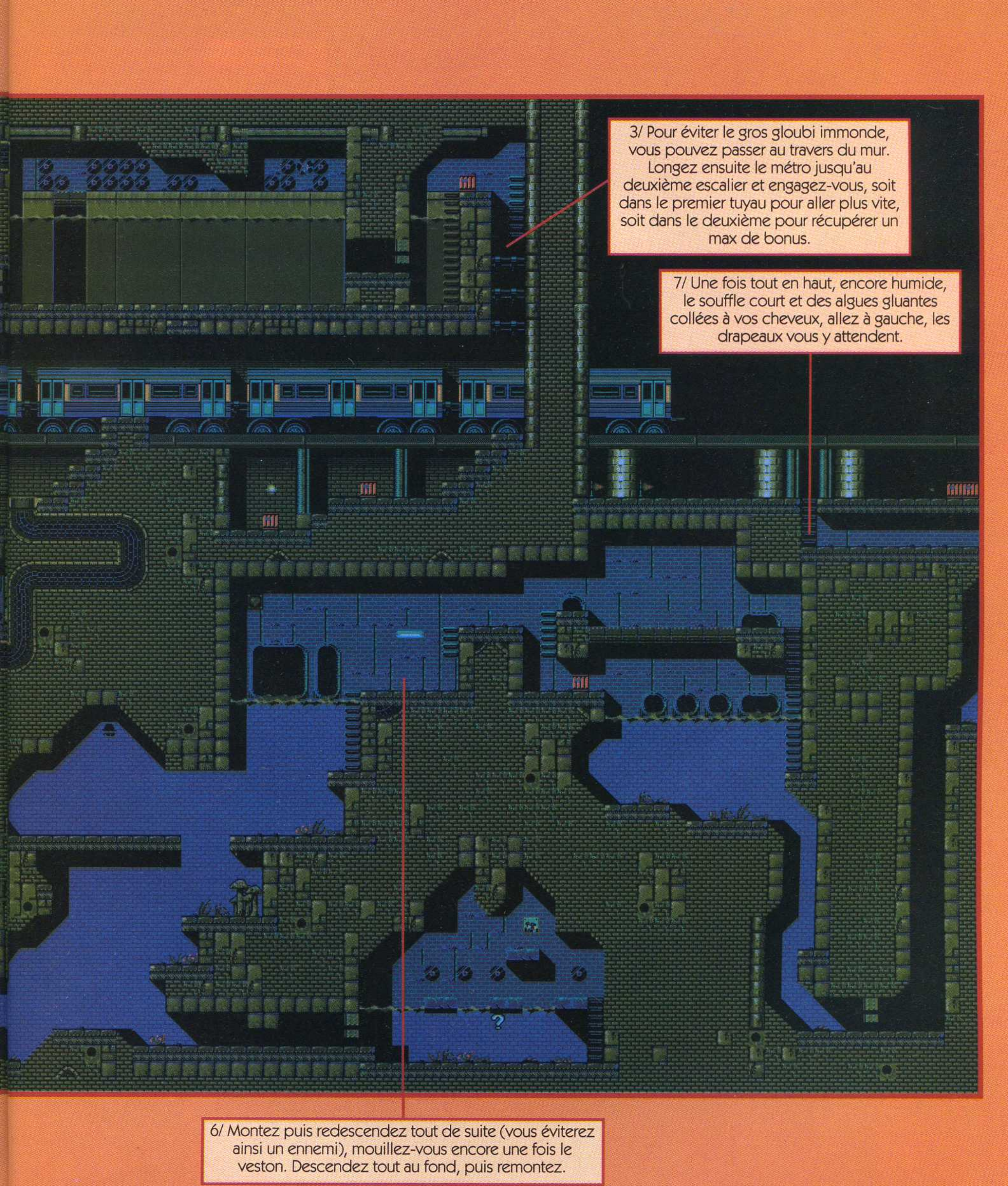
NIVEAU 4

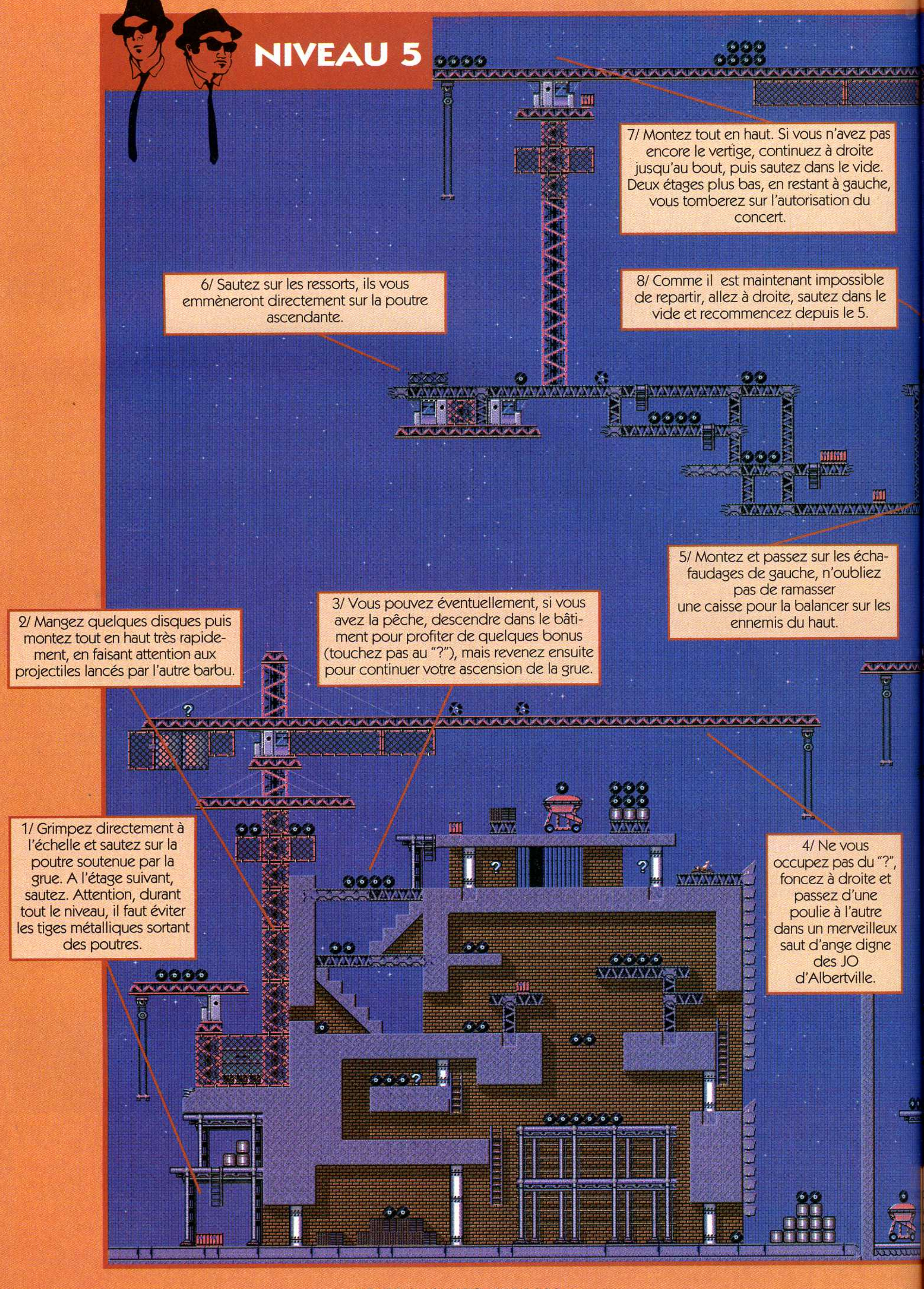
1/ Plongez directement dans l'eau, même si sa couleur croupie ne vous ragoutte pas des masses. Attention, une fois dans l'eau, impossible de remonter en dehors des échelles.

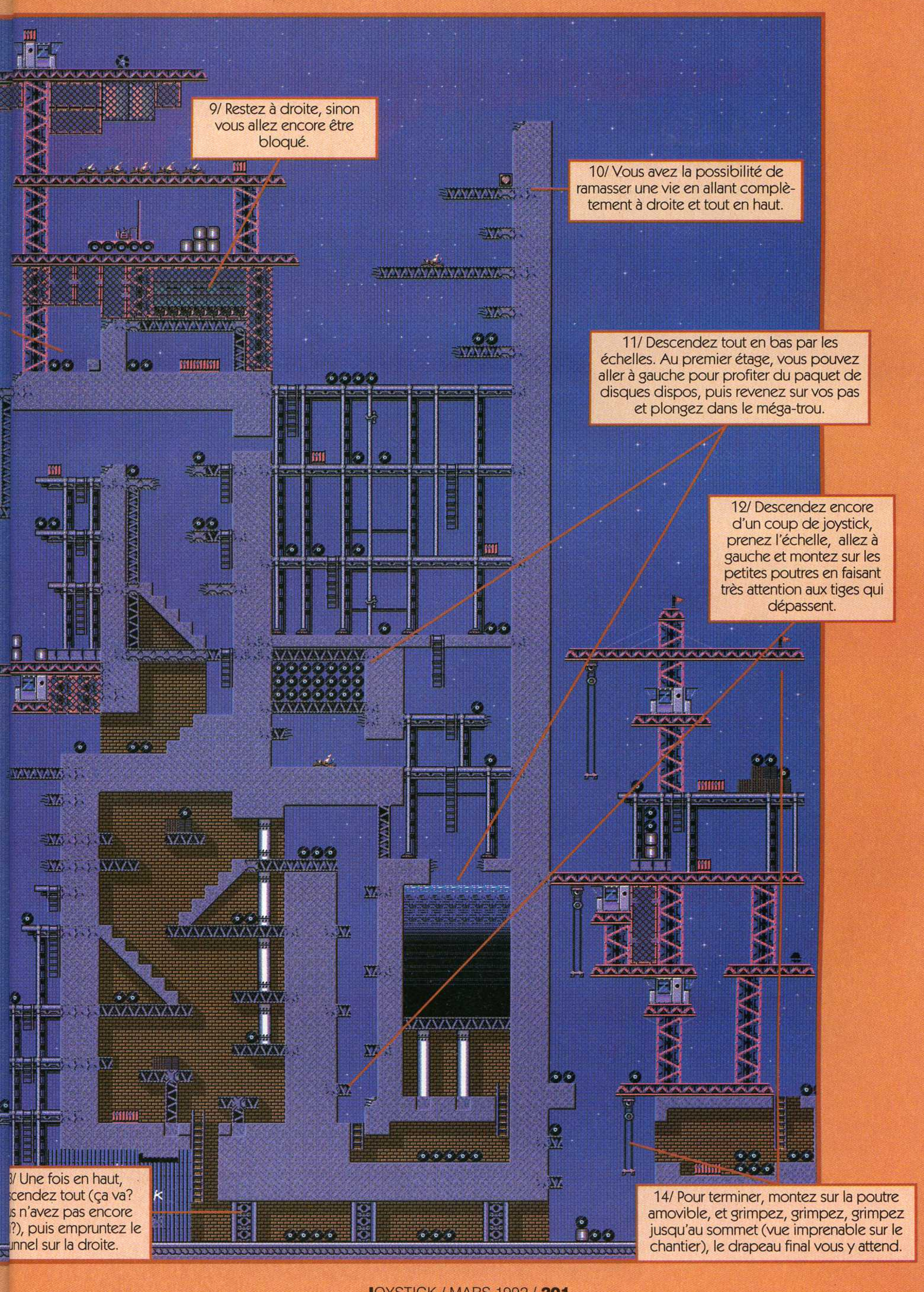
2/ Remontez pour passer le tuyau, puis replouf. La porte de droite s'ouvrira automatiquement. Mais vous pouvez aussi passer par le haut, le tuyau, pour choper quelque bonus. Attention au "?" et au disque cassé.

5/ Passez à travers la terre. Grand plongeon, apnée jusqu'au fond en évitant les grosses bulles. Continuez jusqu'au petit tunnel donnant sur la pièce contenant l'affiche du concert (prenez le "?"). Faites demi-tour et remontez à l'air libre.

4/ Première porte : un coeur à récupérer. 2ème porte : des bonus (dans cette pièce, une autre porte vous emmène à une pièce, de laquelle vous pouvez retourner à la troisième porte).


3/ Pour éviter le gros gloubi immonde, vous pouvez passer au travers du mur. Longez ensuite le métro jusqu'au deuxième escalier et engagez-vous, soit dans le premier tuyau pour aller plus vite, soit dans le deuxième pour récupérer un max de bonus.
7/ Une fois tout en haut, encore humide, le souffle court et des algues gluantes collées à vos cheveux, allez à gauche, les drapeaux vous y attendent.
6/ Montez puis redescendez tout de suite (vous éviterez ainsi un ennemi), mouillez-vous encore une fois le veston. Descendez tout au fond, puis remontez.


NIVEAU 5
7/ Montez tout en haut. Si vous n'avez pas encore le vertige, continuez à droite jusqu'au bout, puis sautez dans le vide. Deux étages plus bas, en restant à gauche, vous tomberez sur l'autorisation du concert.
6/ Sautez sur les ressorts, ils vous emmèneront directement sur la poutre ascendante.
8/ Comme il est maintenant impossible de repartir, allez à droite, sautez dans le vide et recommencez depuis le 5.
5/ Montez et passez sur les écha-faudages de gauche, n'oubliez pas de ramasser une caisse pour la balancer sur les ennemis du haut.
2/ Mangez quelques disques puis montez tout en haut très rapide-ment, en faisant attention aux projectiles lancés par l'autre barbu.
3/ Vous pouvez éventuellement, si vous avez la pêche, descendre dans le bâti-ment pour profiter de quelques bonus (touchez pas au "?"), mais revenez ensuite pour continuer votre ascension de la grue.
1/ Grimpez directement à l'échelle et sautez sur la poutre soutenue par la grue. A l'étage suivant, sautez. Attention, durant tout le niveau, il faut éviter les tiges métalliques sortant des poutres.
4/ Ne vous occupez pas du "?", foncez à droite et passez d'une poulie à l'autre dans un merveilleux saut d'ange digne des JO d'Albertville.


9/ Restez à droite, sinon vous allez encore être bloqué.
10/ Vous avez la possibilité de ramasser une vie en allant complètement à droite et tout en haut.
11/ Descendez tout en bas par les échelles. Au premier étage, vous pouvez aller à gauche pour profiter du paquet de disques dispos, puis revenez sur vos pas et plongez dans le méga-trou.
12/ Descendez encore d'un coup de joystick, prenez l'échelle, allez à gauche et montez sur les petites poutres en faisant très attention aux tiges qui dépassent.
3/ Une fois en haut, cendez tout (ça va? s n'avez pas encore ?), puis empruntez le nnel sur la droite.
14/ Pour terminer, montez sur la poutre amovible, et grimpez, grimpez, grimpez jusqu'au sommet (vue imprenable sur le chantier), le drapeau final vous y attend.

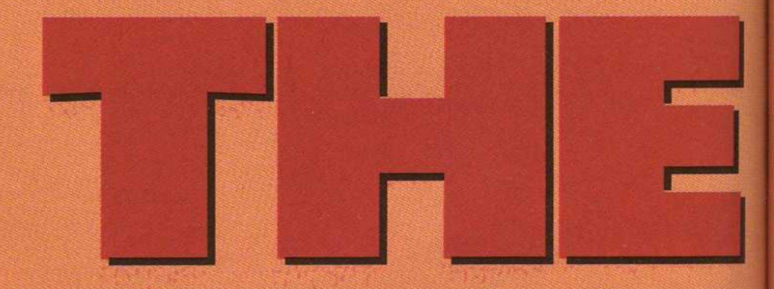
NIVEAU 6

1/ Avancez jusqu'à l'extrême droite (houla, attention, nous ne faisons pas de politique. Houla). Prenez une caisse.

2/ Descendez en vous plaçant sur l'ascenseur et sautez dans l'ouverture à droite.

7/ O joie ! Une porte. Si on prenait la porte? Ouais, super chiche. Zoum, vous voilà tout en haut.

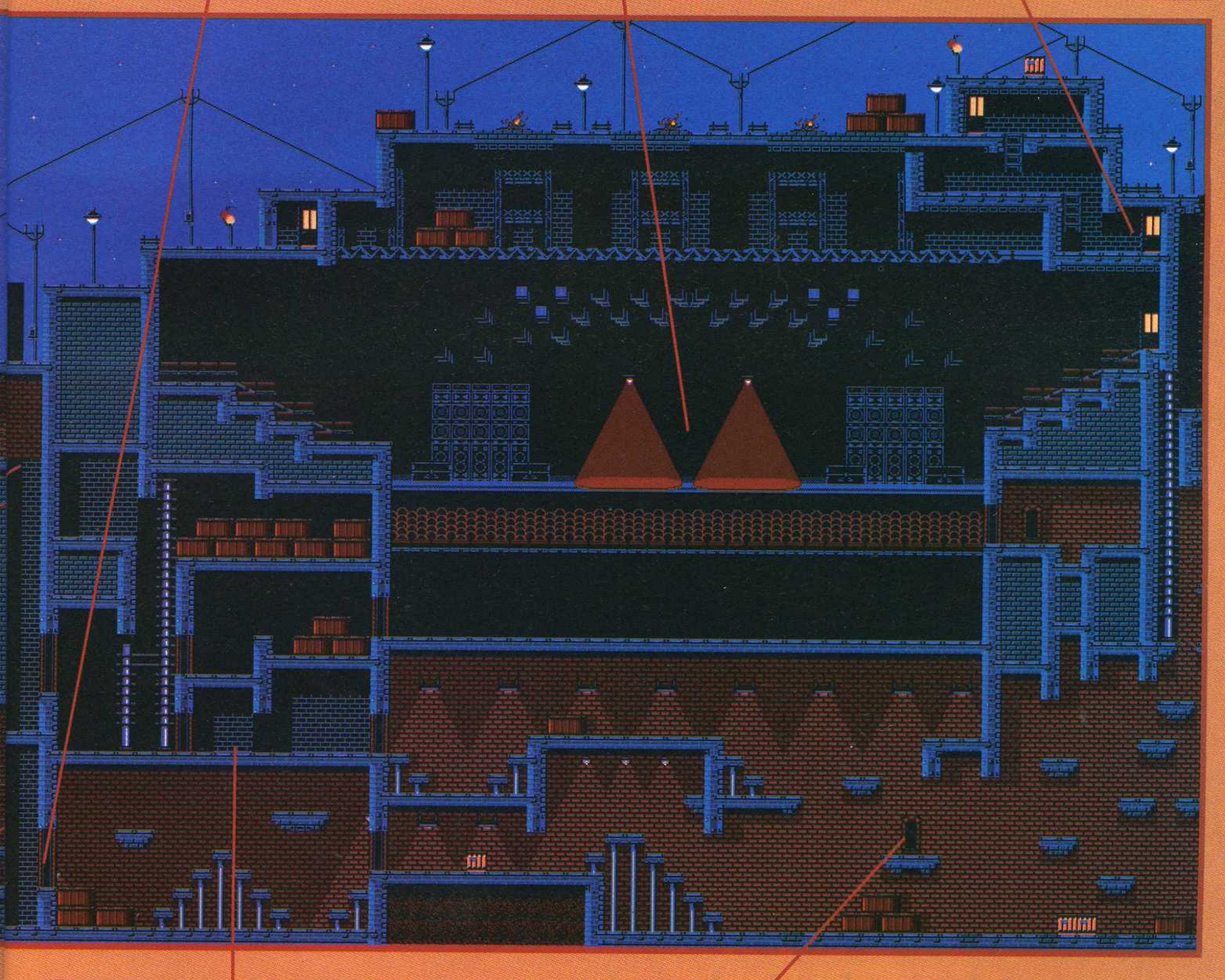
6/ Passez par l'ouverture et foncez jusqu'au bout.



5/ Parcourez toutes les galeries souterraines jusqu'à l'ascenseur.

8/ Descendez de deux étages jusqu'à une autre porte, que vous allez... emprunter! bravo, vous êtes très fort, vous tenez le super-bonus?

9/ Il ne vous reste plus qu'à descendre royalement les quatre marches qui vous emmènent directement sur la scène. Quel talent !

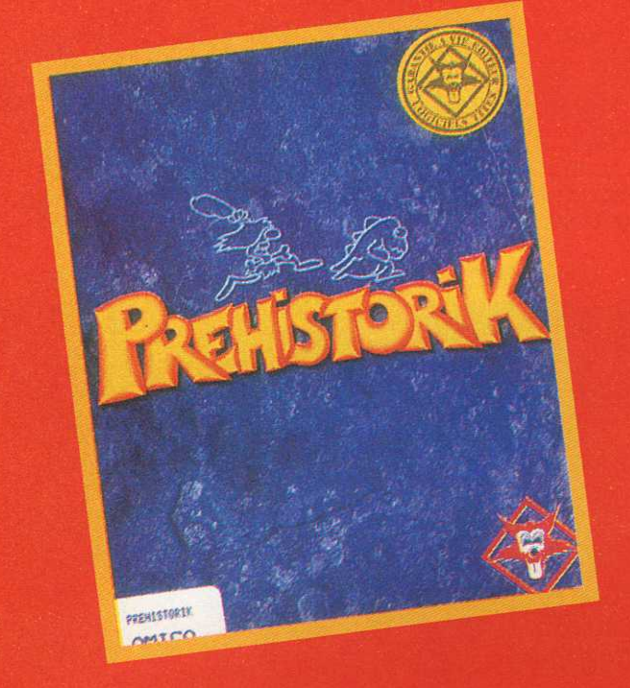


3/ Ne grimpez pas aux échelles, passez le flic en balançant votre caisse et allez complètement à droite.

4/ Vous pouvez explorer la petite ouverture, qui vous emmène un étage plus haut, mais c'est franchement sans intérêt. C'est même carrément d'un manque d'intérêt imposant.

END

Dossier réalisé par Olivier KA (batterie - coeurs) mis en page par Linos (guitare acoustique - coeurs - claquettes) avec la participation de Dominique Détruit (synthé - barre à mine), François Frappe (congo - marteau-piqueur) Bruno Bombatomic (poing américain - dynamite) et Diego Douleur (tank - missile - détonateur - triangle)







UN ABONNEMENT A JOYSTICK = UN JEU GRATUIT ou UN KIT DE NETTOYAGE CONSOLE GRATUIT

(ou UN VOYAGE AUX ETATS-UNIS PAYANT) (ou UN FOUR A MICRO-ONDES PAYANT) (ou UN GRAIN DE RIZ GRATUIT)

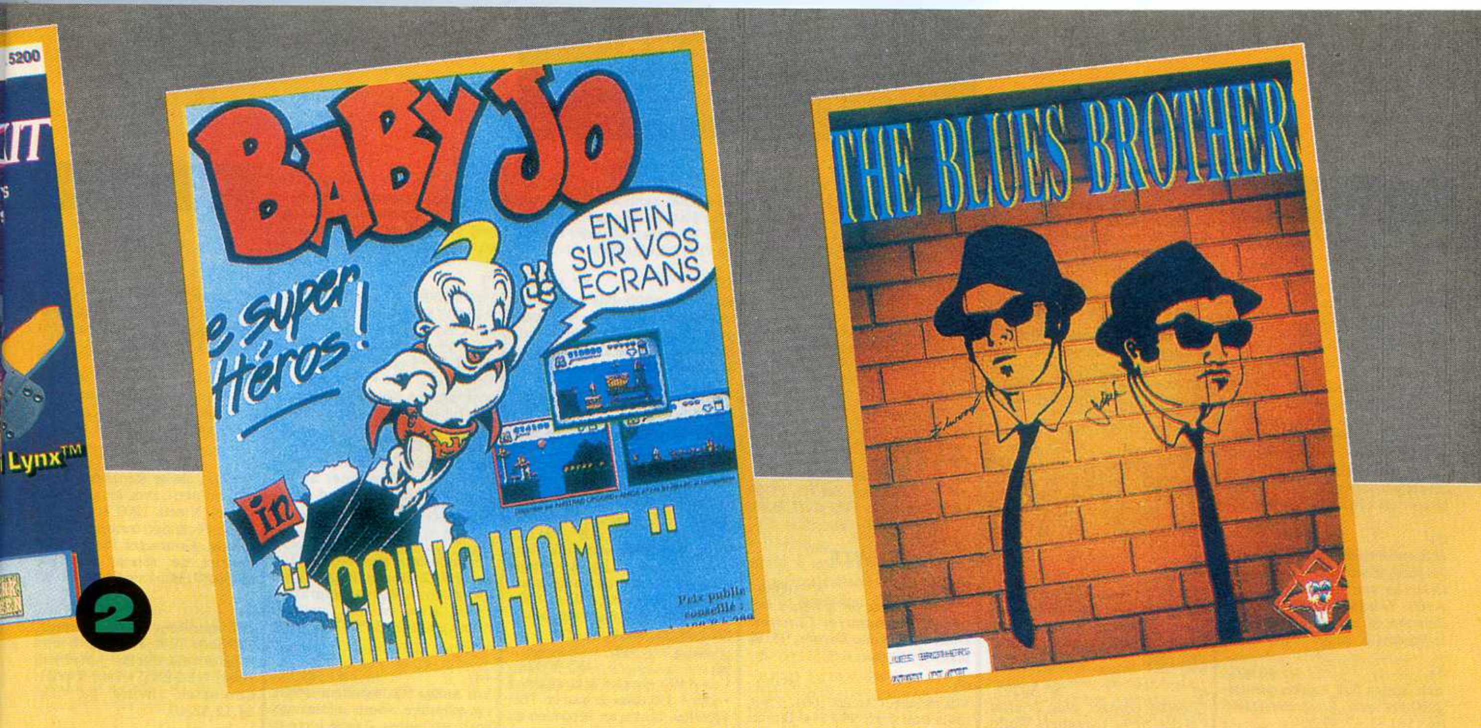
1 - POUR MASTER SYSTEM NINTENDO - MEGADRIVE - NEC
2 - POUR GAME BOY - LYNX

Les abonnés de Joystick sont vraiment des privilégiés. D'abord, ils recoivent à domicile 11 numéros de Joystick (dont un double) pendant un an. Et déjà, rien que ça, c'est drôlement bien, parce que vous en connaissez beaucoup, des journaux aussi drôles et aussi informatifs que Joystick? A part le Magazine des Pompes Funèbres?

Mais c'est pas tout. Les abonnés sont prioritaires pour les petites annonces. Ça veut dire que quand on n'est pas abonné et qu'on envoie une petite annonce, on n'est pas certain qu'elle paraisse, ça dépend de la place qu'on a. Eh ben les abonnés, eux, ils sont certains.

Mais c'est pas encore tout. Les abonnés ont 60 minutes de connexion en 3614 sur le 3615 Joystick, qui est le plus beau serveur du monde, à part le 3615 Amitiés Franco-Albanaises, mais celui-là, on ne le compte pas.

C'est tout? Eh non. On a gardé le meilleur pour la fin. Les abonnés qui ont un micro, on leur donne un jeu gratos, zéro franc, peau de bique, oualou, nib de nibe, macache, rien du tout, que dalle, pas un centime. Et ceux-là qu'y z'ont des consoles, qu'est-ce qu'on leur donne? Un kit de nettoyage pour consoles et cartouches, gratos, etc. Vous en connaissez beaucoup, des cadeaux comme ça? Hein?



ECONOMISEZ JUSQU'A 300 FRANCS!

UN JEU LORICIEL OU TITUS GRATUIT!

RÉCAPITULONS, SI VOUS LE VOULEZ BIEN.

Il existe deux formules d'abonnement à Joystick: la formule rouge, et la formule bleue. La formule rouge est très simple; d'ailleurs, elle est tellement simple que nous allons l'appeler "formule blanche".

La formule blanche consiste à s'abonner pour le journal, et à ne pas recevoir de jeu gratuit, ni de kit de nettoyage. Forcément, c'est un peu dommage, mais c'est moins cher, et même beaucoup moins cher: au lieu de payer l'abonnement 280 francs (10 numéros à 25 francs plus un numéro à 30 francs), vous ne le payez que 220 francs. Ce qui vous fait tout de même 60 francs d'économie, avec lesquels vous pouvez acheter deux numéros du Magazine des Pompes Funèbres, par exemple.

La formule bleue, que pour simplifier nous allons appeler "formule verte", coûte exactement le prix de 11 Joystick (dont un double), à savoir 280 francs. Mais pour ce prix, vous avez soit un jeu gratos, soit un kit de nettoyage pour consoles et cartouches, gratos aussi. Bien sûr, vous payez 25 francs de port, mais ne vous plaignez pas, si le cadeau était un paquebot, par exemple, vous payeriez 250 millions de port.

Au fait, c'est quoi-t'est-ce, ce machin de nettoyage? Alors voilà: il s'agit d'un boîtier qui contient des produits et des petits instruments pour nettoyer les contacts des cartouches, et des fausses cartouches que l'on insère deux ou trois fois dans le port cartouche de la console et qui nettoient le port cartouche en question. Y en a un qui marche pour Gameboy et Lynx, et l'autre marche pour NES, Megadrive, Master System, Turbo Grafx et Atari 2600/7800.

Enfin, signalons que cette offre n'est valable que dans la limite des stocks disponibles, mais pas de panique, les stocks sont pleins.

BULLETIN D'ABONNEMENT

(À REMPLIR ET À RENVOYER AVEC VOTRE REGLEMENT À JOYSTICK, 103 BD MACDONALD, 75019 PARIS)

☐ Je choisis la formule ocre jaune avec des petites tâches vermillon, c'est-à-dire la formule simple qui me coûte **220 francs** seulement, et qui me donne droit à onze numéros de Joystick, 60 minutes de connection gratos et mes PA prioritaires (hep! Pour le reste de l'Europe, en attendant 93, c'est 350 francs, et pour le reste du monde, c'est 500 francs, par avion).

☐ Je préfère la formule camaïeu de bleus, c'est-à-dire celle qui me donne droit à tous les avantages pré-cités, plus le cadeau. Je paye donc 280 francs plus 25 francs de port, ce qui me fait **305 francs** au total. Je note au passage que cette offre n'est valable que pour la France métropolitaine, mais c'est pas de notre faute, que voulez-vous, ce n'est pas nous qui avons inventé les frontières. Désolé. Donc, je coche mon cadeau ci-dessous.

BABY JO ☐ Amiga ☐ ST ☐ PC 5"1/4 ☐ PC 3"1/2 ☐ CPC DK ☐ CPC K7

PRÉHISTORIK ☐ Amiga ☐ ST ☐ PC 5"1/4 ☐ PC 3"1/2 **BLUES BROTHERS** ☐ Amiga ☐ ST ☐ PC 5"1/4 ☐ PC 3"1/2

☐ **KIT DE NETTOYAGE** pour consoles portables ☐ **KIT DE NETTOYAGE** pour consoles de table

Pour bénéficier des 60 minutes de connexion gratuite sur le serveur minitel Joystick, et quelle que soit la formule choisie, je donne mon pseudo (qui doit déjà exister sur le serveur) :...

Pendant que j'y suis, je commande les numéros suivants de Joystick, qui sont à 25 francs, sauf le 7 et le 18 qui sont à 30 francs:

☐1 ☐2 ☐3 ☐4 ☐5 ☐6 ☐7 ☐8 ☐9 ☐10 ☐11 ☐12 ☐13 ☐14 ☐15 ☐16 ☐17 ☐18 ☐19 ☐20 ☐21 ☐22 ☐23

Nom:..Prénom:..Adresse:..

Code postal:....................Ville:..Tel:....................Age:....................

Modèle d'ordinateur:....................Modèle de console:..

Joindre votre réglement à ce bulletin

Délai d'envoi du cadeau: quatre à six semaines.

AMIGA

ACHAT

N° 30285
Ach A500 + jx + joy + souris de 2000 à 3000 Frs. Contacter Christophe au (16) 60,84,44,68 après 18h30.

27 N° 30286
Pour Amiga, recherche toutes informations sur la sauvegarde de données, sur bande magnétique, pour disque dur ou disquette, et Ach. barettes Simms vierge, recherche renseignement divers sur les utils. Téléphoner le soir au (16) 32,36,95,94.

26 N° 30287
Ach imprimante pour A500: 600 Frs maxi, et scanner: 600 Frs maxi. Cherche contacts sympas sue A500. Contacter Mr Tavares Fernand, 30 rte de Châteauneuf, le Vercors 2, 26200 Montélimar.

14 N° 30288
Ach Amiga 500 + prise péritel: 2200 Frs maxi. Contacter David au (16) 31,47,39,20.

95 N° 30289
Ach A500 avec 1 Mo et avec ou non moniteur (si oui: coul), pas trop cher (2800 Frs maxi). Contacter Sébastien Lecomte au (16) 39,94,16,89.

CONTACT

73 N° 30290
Cherche contact sérieux, sur Amiga 500, jx et utils ! Ach jx sur A500 pour 50 Frs. Téléphoner au (16) 79,55,69,59 après 17h, merci d'avance.

13 N° 30291
Cherche bonnes affaires de jx sur A500+ et astuces pour Gobelins, ainsi que mots de passe, pour Turbo Chali 2. Contacter Casa P, 10 rte de l'huilerie nouvelle, 13014 Marseille.

44 N° 30292
Cherche contacts sérieux, sur A500 et 2000, toutes régions. SVP envoyer liste à: Sébastien Simon, 13 Bd Gustave, 44200 Nantes.

03 N° 30293
Cherche contacts sur A500, pour échange jx. Contacter Patrice, 12 place de la Libération, 03000 Moulin.

N° 30051
Cherche contact sérieux sur Amiga pour échange de news et autres. Contacter Pierre Fabre, 25 rue Poncelet, 19100 Brive, ou au (16) 55,86,92,72.

67 N° 30053
HO ! Stop, salut, je cherche une demoiselle possédant un Amiga, ça doit se trouver, pour échange news, démo. Contacter Marc Talenton, 40 rue Molkenbronn, 67380 Lingolsheim.

77 N° 30054
ST et Amiga cherche contact, réponse assurée, si liste jointe. Contacter Lantoine Bruno, 52 Hameau de Grand Marche, 77510 Rebais.

44 N° 30055
Cherche contact sur Amiga. Possède de Nbrx jeux. Contacter Franck (uniquement région Nantaise), au (16) 40,65,32,62 après 18h.

59 N° 30062
Ch contacts sérieux sympa, durable, réponse assurée à 100 %, si possible région Nord Pas de Calais. Contacter Gerald ou David au (16) 27,25,60,45. Arnaqueurs s'abstenir.

41 N° 30063
Cherche contacts sérieux et durable et rapide sur A500 + 1 Mo ou A2000. Ecrire à Sébastien Pousse, 2 rue de la Mouee, 415020 Mer

37 N° 30064
Kickoff et ses datas n'ont plus de secrets pour moi ! Créez vos joueurs et vos équipes dés maintenant ! Barboni Stéphane, 24 rue St Etienne, 37300 Joue Les Tours.

69 N° 30080
Vous débutez, vous n'avez pas beaucoup de jeux, votre seul but est de vous en procurer: envoyé une enveloppe timbré à: Mandras Laurent, 166 av St Exupery, 69500 Bron.

88 N° 30083
Cherche contact sérieux sur A500, si possible région 54 ou 88. Contacter Mcosnuau Raymond, 11 rue du Cheval Blanc, 88700 Rambevillier, ou au (16) 29,65,21,12.

N° 30140
Cherche Contact sérieux, sue Amiga 2000 ou 500. Envoyé liste à: Doche David, 17 rue Anatole France, 54400 Longwy, réponse assurée.

47 N° 30295
Cherche contact avec Zoulou. J'ai des News (Anothers World, Leander), répondez vite. Téléphoner, week-end et mercredi, au (16) 53,70,58,65.

37 N° 30296
Amiga Fans, pour vous un New club. Des news à gogo, à prix gaga. Envoyer D7 pour liste à Guillaume Marc, 10 allée des Tilleuls, 37400 Amboise.

60 N° 30297
Echange Nbrx news, débutants acceptés. Contacter Aurélien au (16) 44,39,64,49.

N° 30298
Club Amiga Mystery, pour renseignement 1 Disk + 27 Frs en timbres belges. Ecrire: BP 1513, 6000 Charleroi, Belgique.

92 N° 30299
Débutant avec A500 et jx + logiciels, cherche contact pour amitié et apprendre la micro. Cherche tous manuels d'explication A500, j'aime la moto et Aikido. Téléphoner au (1) 43,33,74,30.

29 N° 30300
Cherche contacts sympa, sur Amiga plus et Amiga, envoyer liste à Roman Nayel, 13 rue Pierre Belbeoc'h, 29100 Douarnenez.

77 N° 30301
Cherche un contact sympa sur Amiga, région de Melun. Contacter Christian Eline, 8 rue des robiniers, 77176 Savigny le Temple, ou au (16) 60,63,58,44.

87 N° 30302
Cherche contacts pour échange news et autres sur Amiga débutants, bienvenus. Contacter Guillaume Patrick, 42 rue du Maréchal Juin, 87100 Limoges, ou au (16) 55,01,52,28.

13 N° 30353
PC et Amiga cherche contacts, réponse assurée à 100%, débutants acceptés. Contacter Aubin Jean-Michel, cité les Raumettes, Bat H1, 13700 Marignane, ou au (16) 42,77,73,00.

79 N° 30303
Ch contact sur A500 pour échange jx + utils et démos. Envoyer liste à Simonnet Richard, 12 rue E Degas 79000 Niort.

73 N° 30304
Coders cherche graphistes, pour démos, intro, etc... débutants acceptés si créatif. Contacter Pascal au (16) 79,20,22,23 après 19h.

59 N° 30305
Cherche contacts sympas, sur A500. Contacter Eric Valentin, 1 rue de la belle hôtesse, 59189 Steenbecque ou au (16) 28,43,60,46.

11 N° 30306
Cherche contacts sur Amiga. Contacter Gozillon Raphaël, 4 rue de la coumelle, 11400 Villeneuve la compta, ou au (16) 68,23,05,99.

34 N° 30307
A500 échange jx, possède: Moonstone, Blues Brothers, Deuteros, Populous 2, Another World, Hudson Hawk, First Samouraï. Contacter Bousquet au (16) 67,59,50,74.

75 N° 30337
Cherche à correspondre avec info graphiste amateur, ou professionnel, en vue d'échange d'idée et projets. Contacter Mr Duval, 92 rue de javel, 75015 Paris.

13 N° 30352
Amiga et PC cherche contacts, réponse assurée, débutant acceptés. Contacter Aubin Jean-Michel, cité les Raumettes, Bat H1, 13700 Marigane, ou au (16) 42,77,73,00.

VENTE

93 N° 30338
Vds Nbrx jeux sur Amiga à très bas prix. Contacter Christine Dancel, 40 allée Carnot, 93190 Livry Gargan.

92 N° 30339
Vds moniteur Amiga 1084, 3 ans, mais bon état: 950 Frs. Jamais tombée panne. Contacter Sébastien au (1) 47,91,12,87 Région Parisienne si possible.

N° 30308
Vds A500 + ext 512 Ko + joys + péritel + souris + 25 jeux (Monkey Island, Elvira, Lemnigs, F19, Power Monger, Croisière pour un Cadavre...) le tout TBE: 3500 Frs. Téléphoner 45,62,29,97.

78 N° 30309
Vds A500 + ext + 2 joy + 80 jx acheté le 01/92, prix 3000 Frs. Contacter Benoit au (16) 34,79,60,90..

77 N° 30310
Vds jx Amiga, joindre D7 vierge, pour liste, réponse assurée. Contacter Bondu Sébastien, 65 rue Jean Mermoz, 77178 Stpathus.

53 N° 30311
Vds Amiga A500 + ext mémoire + souris + Nbrx jeux prix: 2400 Frs, port compris. Vds Gameboy + 3 jx + accu: 700 Frs. Contacter Bocquet Bastien (16) 27,81,75,29.

78 N° 30312
Vds A500 + souris + joys + très Nbrx jx + guide + Worbench 1.3, avec garantie 1 an, neuf et emballage: 2800 Frs. Téléphoner, après 19h, au (16) 30,33,35,16.

03 N° 30013
Vds ou Ech jx sur A500 (possède Nbrx jx: Another World...), réponse assurée et rapide. Ludovic Barpot, 44 rue de la République, 03400 Yzeure.

75 N° 303014
Vds sur Amiga Nbrx jx: F19, Midwinter... Tél. au (1) 43,48,07,85.

76 N° 30315
Vds originaux Amiga: Heindall (230 Frs), Storm Master (220 Frs), Silence Service 2 (260 Frs), 3D const Kit (290 Frs), Another World (240 Frs), First Samouraï (190 Frs). Téléphoner après 19h, au (16) 35,07,74,19.

13 N° 303016
Vds A500 + 30 jx + souris + joyboss + péritel (peu servi), prix: 2900 Frs ou échange contre moniteur coul. Contacter Lamed au (16) 90,53,68,26.

93 N° 30317
Vds A500 + ext 512 Ko, avec Nbrx jx + 3 manettes, encore sous garantie. Excellant état, prix: 3000 Frs à débattre. Contacter Marc au (1) 48,59,17,90.

62 N° 30318
Vds lecteur 5", pour Amiga ou PC (Cumana ou Robotecrf 542C): 700 Frs. Uniquement sur Lens et environs. Téléphoner au (16) 21,44,15,23.

34 N° 30319
Vds A500, moniteur coul + 1 Mo + manette + jx + souris. Prix 5000 Frs. Contacter Jean Paul au (16) 67,83,19,74.

19 N° 30320
Vds A500 avec jeu + manette, prix: 2000 Frs. Megadrive + 8 jx, prix: 1500 Frs. Contacter Laurent au (16) 91,49,02,89.

67 N° 30321
Vds softs A500, bas prix. Liste contre env timbrée (+ 4 timbres pour frais). Contacter Denis Bertrand, 28 Bd Dostoievsky, 67200 Strasbourg.

72 N° 30322
Vds jx Amiga: Croisière pour un Cadavre, Midwintfr 2, Eye Beholder, Another World, Lotus Turbo 2... Contacter Piron Frédéric, 189 Bd la petite vitesse, 72200 La Flèche, ou au (16) 43,94,26,85.

62 N° 30323
Vds A500 + 108S + ext + 150 disks + 11 originaux + 2 joys + souris + tapis + boite de rang, sous garantie, peu servi, valeur: 8000 Frs, vendu 5000 Frs. Téléphoner (16) 21,35,78,49.

59 N° 30324
Vds A500 + ext.+ lect externe + joys + 150 disks, le tout en TBE: 4200 Frs. Contacter Sébastien au (16) 20,92,15,24.

22 N° 30325
Vds jx A500 et A500+, à bas prix. Contacter Le Gall Olivier, 14 rue Simone Signoret, 22950 Tregueux, ou au (16) 96,71,04,21.

59 N° 30326
Vds ou Ech news sur Amiga, sérieux et rapidité assurée. Contacter Tony au (16) 27,57,32,64.

75 N° 30327
Vds original sur A500 ou 2000: Willy Beamish, 3D Construction Kitles 2: 550 Frs, la pièce: 300 Frs. Contacter Yohan au (16) 48,06,46,01.

58 N° 30328
Vds New et autres, sur Amiga, demandez liste. Vds jx sur CPC 6128. Cherche contact, club dans le Dépt 58. Contacter Mr Modoux Jacques, le Bourg, 58800 Hery.

41 N° 30329
Vds A500 V 1.3 + ext 2 Mo + 200 disks + livres + magazines + 2 joys: 4500 Frs. Vds DD Trump Card 52 Mo: 4000 Frs. Contacter Arnaud, entre 18 et 21h, au (16) 54,20,81,61.

78 N° 30330
Vds A500, moniteur coul stéréo + ext mémoire 1 Mo + 2 éme lect 3" + Nbrx logiciels. Le tout en emballage d'origine (Oct 90) et TBE: 4500 Frs. Téléphoner au (16) 39,18,20,10.

78 N° 30331
Vds C Latice, pour Amiga, acheté: 2890 Frs, vendu 1100 Frs. Contacter Philippe au (16) 30,71,25,28.

92 N° 30332
Vds A500 + lect externe + 512 Ko + digitaliseur de son + moniteur coul + 200 disks + joys, le tout en TBE. Contacter Vincent au (1) 47,81,90,07.

69 N° 30333
Vds super news, sur Amiga, à prix diaboliques. Cherche contact dans Villeurbanne, ou Lyon. Téléphoner au (16) 78,85,25,24.

14 N° 30334
Vds news et autres à pris très bas, grand choix. Contacter Mlle Uki Fritsch, Ru des peupliers F123, 19 av de Bruxelles, 14034 Caen.

93 N° 30335
Vds jx originaux sur Amiga, entre 100 et 150 Frs, possède une dizaine de jx, assez récent. Contacter Laurent au (1) 48,21,43,63.

60 N° 30336
Vds A500 (état neuf), sous garantie + péritel + 80 disks + joys + revues, prix: 2500 Frs (à débattre). Contacter David au (16) 44,26,77,12 après 19h, ou échange contre Neo-Geo.

N° 30294
Vds news sur Amiga ou échange. Contacter Giovannoni Paul au (16) 95,22,45,26 ou Terra Rossa, Bat c2, 20090 Ajaccio.

75 N° 30284
Vds A 2000B + carte Grandslam + DD 52 Mo + 3 Mo Ram + scanner Cameron + Nordic Power + moniteur 1084 + 2 souris + 1 Trackball + Digiview 3 + Sampler MK2 + lect ext + GFA Basic + compilateur + Nbrx softs originaux + la bible + livre assembleur + livre GFA + bien débuter Amiga + livre DPIII + Trucs et Astuces etc... + Nbrx Commodore revue et Anews. Téléphoner au (1) 42,49,56,88 la journée ad au (1) 47,21,27,26 le soir.

90 N° 30141
Vds moniteur coul stéréo, 108 H, servi 2 mois + imprimante 1500C coul. Vds Supergrafx + 2 jeux, le tout en TBE. Contacter Bruno au (16) 43,75,97,37 après 19h.

44 N° 30138
Vds Amiga 500, moniteur stéréo, ext mémoire, souris infrarouge, jeux, utilitaires, 2 éme lecteur, TBE, prix: 5500 Frs. Contacter Arzhel au (16) 40,73,33,91.

77 N° 30081
Vds jeux sur Amiga à très bas prix. Contacter Sébastien au (16) 60,01,45,74 après 19h.

30 N° 30082
2000 + 10845 + ext 2 MG + 2é lecteur interne + Nbrx disks. Contacter Alain au (16) 66,39,29,47.

30 N° 30079
Vds jeux à prix dément, réponse si timbre à 2,50 Frs. Ecrire à Pazzaglia Lionel, Mas-Ricaud, 30340 Rousson, ou au (16) 66,85,87,58.

31 N° 30065
Vends Amiga 500 + jeux + 2 joysticks + souris + Commodore 64 à cassettes, prix: 2800 Frs. Contacter Benjamin au (16) 61,27,86,97. URGENT !

37 N° 30066
Tous les fans de Kick Off peuvent enfin créer leur propres joueurs et équipes. Contacter Barboni Stéphane au (16) 47,27,67,11.

88 N° 30067
Vds imprimante Commodore MPS 1230 (Noir et Banc graphique), TBE. URGENT ! Téléphoner au (16) 29,31,47,00 après 19h et demander Olivier.

41 N° 30058
Vends jeux sur Amiga 500 et sur 500 possédant une extension. Ecrire à Camus Floriant, 1 rue Alain Gerbault, 41000 Blois

78 N° 30059
Full Metal Planete, Drakkhen, Iron Lord, Disc, Kickoff + Extra, Micropose Soccer, Babarian 2: 90 Frs pièce, 160 Frs les 2, 230 Frs les 3, 500 Frs les 7 + compile (last Duel...). Contacter Tissier Yann au (16) 30,51,91,72.

75 N° 30060
Vds Amiga 1000, Gods + 2 manettes + utils, prix: 1500 Frs et possibilité de contact. Contacter Vivian, après 18h au (1) 43,37,53,84.

93 N° 30061
Vends jeux sur Amiga. Contacter Caeyman JN, 46 rue du Réseau Robert Keller, 93160 Noisy le Grand ou au (1) 43,03,74,12.

95 N° 30056
Vends Amiga 500 seul ou avec jeux, ou revues, sans écran pouvant être branché sur TV. Contacter Julien au (16) 39,82,55,91.

67 N° 30052
Vds originaux éducatifs CE2 Français. Contacter J-Marc au (16) 88,78,63,81. Vds dernières nouveautés originaux: Goblins etc... Prix intéressent. Contacter Christ au (16) 88,78,78,88.

AUTRES

ACHAT

95 N° 30143
Ach Sonic, Wonderboy, Heavy Weight Champ, sur Gamegear 200 Frs maxi. Téléphoner au (16) 30,32,70,24 merci !

92 N° 30144
Ach imprimante laser à bas prix, même en mauvais état. Contacter Stéphane au (1) 47,71,08,72.

01 N° 30145
Ach C64, clavier et moniteur (couleur ou non), avec jeux et autre (livre...), prix 1200 Frs à 1700 Frs, ou échange contre CPC 464 + jeux. Contacter Pierre, aux heures de repas, au (16) 85,30,37,35.

95 N° 30146
Ach moniteur couleur Amiga, ST, pour 1250 Frs. Vds 2 jeux Megadrive à 150 Frs: J Madden, Foot. URGENT ! (sur Paris). Contacter Silvère au (16) 34,12,52,40.

89 N° 30345
Ach, Ech, Vds news sur ST, débutant bienvenus, réponse assurée. Contacter Munoz José, 2 av Fontaine Ste Marguerite, 89010 Auxerre, ou au (16) 86,46,69,54.

CONTACT

13 N° 30147
Cherche contact sur Macintosh Plus pu LC, échange de jeux possible. Contacter Jérôme Durand, 6 lotissement l'Aupiere, 13800 Istre.

92 N° 30148
Game Over le Fanzy, 100% fun est dispo, contre 4 Frs. Contacter François Dougard, 4 rue du Tintoret, 92600 Asnières, ou 36 15 Joystick, bal "Game Over"

N° 30072
ST ch correspondant pour échange jx (possède Lotus 2...), utils,démos, soundtracks. Env listes à: Antoine Berger, 287 rte du Loroux Bottereau, 41115 Basse Goulain, ou au (16) 40,34,70,51.

75 N° 30073
Lynx 2 + Slime World: 600 Frs. Contacter Jean-Marc au (1) 42,40,49,04.

75 N° 30068
Echange synthé Yamaha PS5360 + Gameboy avec jeux contre, console Lynx ou Gamegear ou Megadrive avec jeux. Contacter Emmanuel eu (1) 46,24,33,57

VENTE

93 N° 30345
Vds Neo-Geo + Magician Lord, parfait état, prix 2000 Frs. Contacter Christophe au (1) 48,23,31,18.

93 N° 30149
Vds Gamegear, 6 jeux (Sonic, Skweek, Shinobi, Columns, Monaco GP, Leader Board) + adapt secteur. Le tout en TBE, pour 1570 Frs. Contacter Marc au (1) 43,03,74,15.

75 N° 30150
Vds Gamegear + Sonic + adapt secteur: 1000 Frs, ou échange contre Turbo Express GT. Contacter Jonathan au (1) 43,31,40,19 après 17h.

92 N° 30151
Urgent ! Vds MO5 + lecteur K7 + crayon optique + 2 manettes + livre + 27 logiciels (avec notice). Contacter Neil au (1) 47,09,03,17.

93 N° 30152
Vds cartouches de jeux GX 4000: NVS, Robocop 2, Navy Seals, Pang, World of Sport, Switch Blade, No Exit, Tennis Cup 2, Klax, prix: 150 Frs chacune, ou 1000 Frs le tout. Contacter Frank au (1) 43,83,65,66.

42 N° 30153
Vds imprimante Star LC10, Gameboy, jeux sur ST de 50 à 100 Frs. Contacter Fred au (16) 77,20,95,28.

59 N° 30154
Vds sur Gamegear: Dragon Crystal 150 Frs. Vds 4 jeux ST pour 180 Frs (Rockstar, Orbiter, Dizzy, Bard's Tale), sur le Nord. Téléphoner au (16) 20,79,19,82.

91 N° 30155
Vds MSX Turbo R + jeux (400) + manettes: 6500 Frs. Cherche possède MSX2 + & + TR, pour échange. Ech jeux Gamegear. Contacter Autour Fabrice, 44 rue P. Brossolettte, 91350 Grigny.

74 N° 30156
Vds 2 raquettes Donnay Pro One Agassi, avec leurs housses pour 2000 Frs (frais de port inclus). Contacter Alexandre au (16) 50,70,46,44.

70 N° 30157
Vds MO5 TBE + manette + manuel ou échange contre Gameboy avec jeux. Contacter Stéphane au (16) 84,49,07,52 URGENT ! (le soir).

92 N° 30158
Vds 386 SX, 20 Mhz, 4 Mo, VGA coul, Lect 3"1/2 et 5"1/4, DD 40 Mo CD Rom, SB Pro + CD, ss garantie: 13500 Frs. Contacter Mr Robic, le soir, au (1) 47,33,58,22.

17 N° 30069
Vds Lynx + adapt secteur + sacoche, prix: 500 Frs. Contacter Philippe au (16) 60,05,83,79.

01 N° 30057
Vds TV Noir et Blanc (6 chaînes), Philips avec antenne incorporée, écran de 30 cm, prix 700 Frs à débattre. Contacter Johann au (16) 74,51,06,14 à partir de 17h30.

68 N° 30006
Vds originaux DR-Dos 6,0, Wing Commander 2, etc... Cherche contact pour PC et Amiga. Contacter Weibel, 52 rue Albert Camus, 68200 Mulhouse, ou au (16) 89,60,11,48 le soir.

78 N° 30007
URGENT ! vends Gameboy, 7 jeux (avec mode d'emploi), un adaptateur secteur, accessoires, le tout en très bon état: 950 Frs. Téléphoner au (16) 39,53,84,08 après 18h30.

N° 30008
Vds Lynx + 7 jeux (Warbirds, Chaeck Flag...), en TBE: 1200 Frs. Vends jeux Atari ST entre 30 et 150 Frs, en TBE (Utopia, Italy 90, Lotus...).Contacter Thomas au (16) 47,21,15,77.

78 N° 30002
Vends pour CPC 464 ou consoles, Monit couleur CTM 644 BE, pour 1250 Frs a déb. Contacter Laurent au (16) 39,46,06,63 après 18h.

AMSTRAD

ACHAT

93 N° 30159
Ach pour CPC 6128 (disks), jeux d'échec 50 Frs. Contacter Pascal au (1) 48,58,99,50 sur Paris et proche banlieue.

56
Contact quelqu'un ayant un scanner pour me scanneriser photos en vue d'une intro., rémuneré. Urgent ! Contacter Franck Idelot au (16) 97,50,15,31.

03 N° 30161
Ach ancien jeux arcade sur CPC 6128 disk, comp. fanatiques. Titan, Skweek, Tetris, Loto, Scrabble, ou autres + Discology. Faire offre à: Naturel, r Provence, 03150 Varennes S/A, ou au (16) 70,45,09,13.

59 N° 30162
Nouveau et unique, le club Demonord, vous propose des échanges de démos, logons fefesse etc... Contacter Martinage Ludovic, 11 rue Victor Berode, 59800 Lille.

62 N° 30163
CPC 6128, cherche contacts pour échanger jeux et utilitaires. Contacter Zaborowski Boris, 20 rue de bat de l'eau, 62310 Fruges.

N° 30107
Echange nombreux jeux et utilitaires CPC 6128, envoyer liste à: Gitta Albert, la gare, 73800 Chignin.

17 N° 30015
Echange jeux sur CPC Disk, possède Nbrx news, écrire à Allais Nicolas, 5 rue du berger, 17200 Royan.

VENTE

95 N° 30164
Vends CPC 6128, TBE: 1500 Frs. Téléphoner au (16) 39,91,30,46 ou 30,34,32,20.

33 N° 30165
Vds CPC 6128 coul, 34 disks, 150 jeux, housses clavier et moniteur, cordon lecteur K7, manuel, 14 revues. Prix: 2000 Frs. Téléphoner au (16) 56,97,61,13.

N° 30166
Vds CPC 6128 coul + moniteur CTM 644 coul + souris + imprimante d' entreprise + 10 disks, le tout en parfais état, pour: 3000 Frs. Contacter Gaelle au (1) 45,67,28,41.

45 N° 30167
Vds CPC 464 + moniteur coul + lect DD1, le tout en TBE + 25 jx K7 + 6 jx D7 4 Disks vierges, prix 2500 Frs (valeur 7000 Frs). Contacter Mathieu au (16) 38,43,82,17 après 18h.

78 N° 30168
URGENT ! Vds CPC 464 coul + Nbrx jeux + kit de téléchargement + manuel + pistolet (6 jeux) + 2 manettes; en TBE, valeur 3500 Frs, vendu: 1750 Frs. Contacter Jean-Louis au (16) 30,93,88,30 après 17h.

60 N° 30169
Vds CPC 6128 coul + 80 jeux: 2500 Frs (TBE), et imprimante DMP 2160: 800 Frs. Le tout: 3000 Frs. Contacter Christophe au (16) 44,03,35,16 après 18h.

63 N° 30170
Vds CPC 6128 coul + 70 disks + 200 jeux (Prince of Percia 1 et 2...) + Discologie + joys + 1 boite, prix: 3200 Frs à débattre. Contacter Rolland au (16) 73,86,19,80.

78 N° 30171
Vds CPC 6128 + moniteur coul + Nbrx jeux + joy + disks vierges. le tout en TBE. Téléphoner au (16) 30,93,43,27.

93 N° 30172
Vds CPC 464 mono + jeux + joy + revues à 1000 Frs. Téléphoner au (1) 48,58,33,87 le soir.

85 N° 30173
Vds CPC 464 coul + lecteur disks + jeux K7 et disks + crayon optique + doubleur joy, prix: 1000 Frs. Contacter Pierre au (16) 34,68,75,61 après 19h30.

91 N° 30174
`Super ! Vds Insider et multiface 2 + doc (état neuf: mai 91), pour: 490 Frs. Vds Bob Winner + Castel Master (D7 original), 135 Frs, Vds joystick (neuf) 70 Frs. Téléphoner au (16) 64,94,15,62.

95 N° 30351
Vds: CPC 6128 coul, tuner TV, 3 joys, plus de 130 jx, le tout en TBE, prix: 3500 Frs. Téléphoner au (16) 39,84,12,46 à partir de 19h.

78 N° 30175
Vds CPC 6128 coul + Nbrx jeux, bon état, prix: 2000 Frs. Très urgent. Téléphoner le soir au (16) 34,61,62,52.

75 N° 30176
Vds 6128 coul (bon état) + 50 jx + joy + Nbrx revues: 1600Frs le tout. Téléphoner après 19h, au (1) 45,57,19,24.

21 N° 30177
Vds 6128 coul + 125 jeux et utils (Discologie, Studio...), le tout pour 2500 Frs et en bon état. Contacter Nicolas au (16) 80,29,00,09.

94 N° 178
Vds jx originaux sur 6128, 100 Frs pièce (50 jeux). Téléphoner au (16) 46,80,21,60.

13 N° 30180
Vds CPC 6128+ coul + kit téléchargement + jeux (Heroquest, Bat...) + revues. Rég. d'Aix / Marseille, 2500 Frs. Téléphoner au (16) 42,21,91,41.

58 N° 30181
Vds CPC 6128 coul TBE + filtre écran + imprimante DMP 2160 + 2 joysticks + Nbrx jx + manuels, prix 3000 Frs. Contacter Victor au (16) 86,57,02,81.

45 N° 30182
Vds CPC 464 mono + lect Disk + adapt TV + Nbrx jeux + manette + revues et manuels, le tout: 1350 Frs. Contacter Julien au (16) 38,73,38,54 (si possède dans le 45 ou région Paris).

N° 30183
Vds CPC 464 coul + lect Disks DD1 + tuner TV + bureau + jeux Disk et K7, prix 2000 Frs. Téléphoner au (16) 83,47,14,81.

76 N° 30184
Vds CPC 6128+ coul + Nbrx jeux, copieur, cartouches basique et jeux + joystick, le tout 2400 Frs. Téléphoner après 20h, au (16) 35,50,29,36.

31 N° 30185
Vds CPC 464 + MP1 + livre + manette + JX (+100: Batman, Gold Silver...), prix 990 Frs, ou échange contre 6128 sans jeux. Téléphoner au (16) 61,56,21,40 après 17h.

93 N° 30137
URGENT ! Vds CPC 464 mon coul CTM 640 + lecteur Disks + 2 joys + 80 jeux + manuels, le tout en TBE, prix 2650 Frs à débattre. Contacter Thierry au (1) 48,66,29,85 après 20h.

93 N° 30107
Vds CPC 6128 + joystick + Nbrx jeux (Terminator 2, Baby Joe...) + Disks vierges + boîte de rangement + manuel, TBE: 1500 Frs. Téléphoner au (1) 48,60,26,03 après 19h.

69 N° 30108
Vds pour CPC 6128: Bat 150 Frs, F16 Combat 125 Frs, 1 magnéto cassette + cordon + jeu 300 Frs. Contacter Dijon Damien, 158 cours des jarres, 69480 Anse ou au (16) 74,67,13,07.

92 N° 30100
Vds CPC 6128 mono + housse + Textomat +Nbrx disks (+ 1600 Frs de jeux), prix 2990 Frs, à débattre. Téléphoner au (16) 43,33,68,12 entre 17h et 21h.

28 N° 30101
Vds CPC 6128+ coul + Multi II, Discologie, 50 jeux, OCP Art Studio, souris, éducatifs, K7, disks vierges... Le tout en TBE. Contacter Julien au (16) 37,37,66,33 après 17h30.

19 N° 30102
Vds jeux et compiles pour CPC 6128 de 80 à 150 Frs (Sport, Arcade, Action), envoyé 1 env timbrée à: Stéphane Mestre, rue des Chalibordes, 19190 Beynat.

95 N° 30103
PC/XT 512 K 2*5"1/4, CGA, Nbrx logiciels (Word, MP, Dbase..), souris, TBE: 2500 Frs. CPC 6128 coul Nbrx jeux + 100 D + housse: 2500 Frs. Téléphoner au (16) 34,53,91,22 livrable sur R Paris.

75 N° 30104
Je suis oblige de me séparer de mon imprimante DMP 2160, si vous la voulez (pas cher: 1000 Frs). Contacter Teyssier, 67 rue du moulin vert, 75014 Paris, ou au (1) 45,42,75,56.

92 N° 30105
Vds CPC 6128 coul + kit téléchargement + Nbrx jeux originaux + imprimante + M ags. Magnum Force + disks vierges + manuel, le TT. en TBE: 2900 Frs. Contacter Tanguy au (16) 46,61,45,17.

38 N° 30106
`Vds 6128 coul + 80 jx + Quiajoy + Discology + Words + Disk de dessin, le tout: 2000 Frs à débattre. Contacter Cyril au (16) 72,02,90,76 laisser message. URGENT !

75 N° 30000
Vds CPC 6128 couleur + 1 joystick + revues + carton d'origine + DMP 2160 + Nbrx. jx + Textomat. Prix: 3500 Frs. Contacter Gaspard en semaine entre 19h et 21h au (16) 60,07,32,33

92 N° 30009
Vds CPC 6128 coul, Nbrx. jx + joystick + revues, le tout pour seulement 2000 Frs (CPC de 1991). Contacter Murat, vite au (1) 48,31,23,65 après 18h.

62 N° 30010
Disk: S-Warriors, S-Dancer, Tortues, Les Collectors, Action-Coundown, Final Fight, Gryzor + Green-B, Rampage + Quartet: entre 80 et 100 Frs, ou échange le tout contre Gameboy. Téléphoner au (16) 21,95,83,03.

95 N° 30011
Vds CPC 6128 moniteur couleur + manette + de Nbrx jeux, très urgent. Valeur 2000 Frs. Vds adapt TV Amstrad, valeur 500 Frs. Contacter Xavier au (16) 39,78,12,90 après 15h.

69 N° 30012
Vds Amstrad 6128 + moniteur coul + 112 jeux (Final Fight...), pistolet, adapt, 2 manettes, 3 joystick, boite de rang, manuel et disquettes d'utilisation, + de 15 revues Joystick + livres. Le tout en TBE: 1990 Frs. Contacter Grégory au (16) 78,90,21,97

34 N° 30269
Vds CPC 6128, moniteur coul + 200 jx + manuel + câble magnéto + revues, le tout: 250 Frs. Téléphoner au (16) 67,24,00,79.

30 N° 30013
Vends CPC 6128 mont coul + 2 joysticks + disks de jeux et utilitaires + manuel + revues TTBE.: 2100 Frs, ou sans moniteur: 1400 Frs (possède échange avec cons ou ord). Téléphoner au (16) 66,24,01,00 laissez votre Tél.

91 N° 30014
Vends moniteur coul Amstrad CPC CTM64C: 900 Frs (1987) TBE. Vends EXEL100 mono (1985 peu servi) + lecteur de cassettes + lecteur cartouches + programmes + jeux: 1200 Frs. Contacter Benoit au (16) 69,25,80,75.

91 N° 30016
Vends CPC 6128 couleur avec de nombreux jeux et Tuner TV et radio réveil + bureau, Valeur 5800 Frs. Contacter Jerome au (16) 69,07,14,07.

95 N° 30142
Vds CPC 6128, quelques jeux, souris, moniteur coul, disks vierges, prix: 800 Frs, de préférence région Parisienne. Contacter Guillaume au (16) 34,12,23,37 URGENT !

ATARI

ACHAT

94 N° 30251
Ach jx sur ST: Godds 150 Frs, New Zealand Story, Rainbow Island 100 Frs, Fiendish, Fredy's 50 Frs. Téléphoner au (16) 46,78,73,77.

57 N° 30252
Ach imprimante coul de bonne qualité (ou N&B) et Vds Atari 2600 + 10 jx + 4 manettes, le tout pour 3 * rien ! Téléphoner au (16) 87,30,97,46.

92 N° 30113
Ach comptant Atari 1040 ou Mega avec écran à prix raisonnable. Contacter Jean-Pierre au (16) 47,39,21,59.

55 N° 30114
Ach nouveautés sur A1040 STE. Contacter Schoumacher Daniel, Quartier Bayard, BP 20, 55430 Belleville sue Meuse ou au (16) 29,84,66,21.

70 N° 30254
Ach, Vds, Ech news sur ST rapide. Contacter Fred au (16) 84,40,06,07.

CONTACT

60 N° 30255
Cherche contacts sérieux et durables sur ST, réponse assurée. Contacter Rossignol Guillaume, 2 impasse des genets, 60150 le Plessis Brion.

51 N° 30256
Club réalise pour Atari ST ou Amiga vos digitalisations, à partir de photos ou de diapos. Contacter Moreau Gérard, 9 rue Fontaine, 51510 Villiers le château, ou au (16) 26,70,91,07.

76 N° 30257
Cherche Contacts sérieux sur ST. Contacter Dupont Dominique, 57 rue Joseph Hue, 76250 Deville les Rouen, arnaqueur s'abstenir!

79 N° 30253
Cherche contact sur ST, possède news (Blues Brothers, Simpsons...). Contacter Denis Lafraichine, 63 rue du vieux four, 79180 Chauroy ou au (16) 49,08,04,62.

41 N° 30110
Cherche contacts sérieux pour échanger nombreux jeux et news sur STE. Contacter Olivier Bouroux, 33-35 rue Dumont d'Urville, 41000 Blois.

PETITES ANNONCES
103 Boulevard Mac Donald
75019 PARIS

78 N° 30045
Cherche contacts sympas et durables sur ST. Ecrire à: François Gérard, 27 rue Rieussec, Bat 5, 78220 Viroflay.

38 N° 30123
Sharp PC-E220/500, cherchent contacts, pour dialogues: 500 caractères, news, instructions... Contacter Klinger Werner, Le Petit Tizin, 38210 Tullins.

75 N° 30049
Cherche contacts pour jeux sur Atari. Téléphoner au (1) 42,81,38,77 entre 17 et 19h.

31 N° 30112
Ch contact sur ST, possède Nbrx news (Volfied, Wolf Chid...), pas sérieux s'abstenir. Contacter Roger Stéphane, 10 av des Pyrénées, 31860 Pins-Justaret.

N° 30136
Cherche contacts sérieux sur STE, pour échange de news (possède: Another World, Adu Tennis...). Contacter Cédric au (16) 67,84,82,66 après 20 heures (amaqueurs s'abstenir !)

59 N° 30354
Echange jeux sur ST, possède Nbrx news, réponse assurée. Envoyer liste à: Lejeune Tony, 8 rue des messages, 59220 Teteghen.

49 N° 30355
ST cherche contacts sérieux et durables, dans l'Ouest de la France, réponse assurée. Contacter Laurent Richard, 12 rue du marché, 49130 St Gemmes sur Loire.

34 N° 30356
Cherche contacts STE, sérieux, durable & rapide, pour news et autres. Contacter Alan Cabre, 14 rue Antoine Roux, 34400 Lunel Vieil, ou au (16) 67,71,90,10.

VENTE

93 N° 30258
Vds 520 STE + mon coul + souris + docs + revues... Valeur + de 9000 Frs, vendu 3500 Frs. Téléphoner au (1) 43,03,05,15.

13 N° 30259
Vds jeu: Midwinter 2, neuf 150 Frs. Contacter David au (16) 42,77,86,11.

N° 30260
Vds original ST, super prix (Donjon Master, M1 Tank, Kick Off 2, Populous...), entre 50 et 150 Frs. URGENT ! Contacter Cyril au (16) 47,90,84,03.

92 N° 30261
Vds Atari 520 ST + mon coul + joy + jx (Lotus 2...), prix: 2600 Frs. URGENT ! Téléphoner au (1) 47,93,01,05.

61 N° 30262
Vds Atari 520 STE + péritel + souris (1 an), prix: 2000 Frs. Téléphoner au (16) 33,30,00,31 après 18h.

70 N° 30263
Vds jx pour STE/STF (anciens et nouveautés). Contacter Fanet Nicolas, rue des canes, 70100 Autrey les Gray. Réponse assurée à 100%, très urgent.

75 N° 30264
Vds Jx Atari ST, en très bon état (Tortues Ninja, Tiger Road, Xenon...), 40 Frs pièce. Contacter Grégory au (1) 47,00,08,15.

95 N) 30265
Vds Atari 520 STF + mon coul SC1425 + Freeboot + souris + joy + 150 disks (jeux + utilitaires) + revues, prix 3500 Frs. Téléphoner au (16) 34,73,18,55.

93 N° 30266
Vds 520 ST, TBE + écran + lect ext + 500 jx dont 50 original + imprimante Citizen + 3 joys + souris + docs + magazines + 5 boites de rang... une partie encore garantie, valeur 15000 Frs, vendu 7000 Frs. Téléphoner au (1) 48,54,25,41.

N° 30267
Vds logiciel éducatif: 80 Frs (originaux Nathan), UMS 2: 100 Frs, Player Manager: 50 Frs. Vds Lynx + 35 jx pour 1000 Frs. Contacter Stéphane au (16) 64,68,16,48.

91 N° 30268
Vds 1040 STE, garantie 2 ans + écran coul + 150 disk + los de PAO + Deluxe Paint + 2 joy + 3 souris, le tout état neuf, prix: 4900 Frs. Contacter Fillion Grégory au (16) 69,44,56,27.

78 N° 30270
Vds 520 STE, TBE + 2 joy + souris + tapis + Nbrx jx (dont news) + livres + logiciels de dessins, programmation. le tout: 2100 Frs, avec écran: 3900 Frs. Contacter Yoann au (16) 30,43,00,34 après 18h.

16 N° 30271
Vds jx Atari (Charente uniquement). Cherche lecteur ext: 200 Frs maxi. Ch imprimante. Vds jx sur Amstrad. Contacter Willy au (16) 45,67,75,21.

94 N° 30272
Vds 520 ST + moniteur mono + imprimante LX800 Epson + câble péritel + Free Boot + livres + logiciel + 40 disks. Le tout 4000 Frs, TBE. Contacter Fabien au (1) 46,80,26,02.

13 N° 30273
520 STE + imprimante + TTX + néochrome + collection jeux sport, (les + grands), valeur: 12000 Frs, céder à prix intéressant. Contacter Yohann au (16) 91,08,81,15 après 20h.

94 N° 30274
Vds ST + moniteur + joy + Nbrx jx (nouveautés) + revues. Prix à débattre: 3500 Frs, ou Ech contre Megadrive + 5 jx. Contacter Doug Ravaux, 10 rue Villageoise, 94 Arcueil.

57 N° 30275
Vds Lynx Atari + 4 jx: 990 Frs. Téléphoner au (16) 87,74,26,56.

N° 30276
Vds 520 STF, 1 Mo + moniteur coul + 2 joysticks + souris + 100 disks de logiciels (jx + utils): 2500 Frs. Contacter Marc, après 19h, au (16) 69,48,34,75.

92 N° 30277
Vds extension de mémoire pour STE/F, prix: 300 Frs, vendu 150 Frs. Contacter Séb au (1) 46,30,86,67.

95 N° 30278
Vds 520 ST + 2 joys + très Nbrx jx (140) + souris + utils, prix: 2500 Frs. Contacter Laurent au (16) 34,28,05,42 avant 20h, à Soisy.

75 N° 30279
Vds 1040 STF + péritel + disk ext + émulateur Mac + Rom + PRG + moniteur N&B + Nbrx programmes originaux, le tout TBE, prix à débattre. Contacter Raphaël au (1) 45,04,50,07.

91 N° 30280
Vds Nbrx jx sur ST (news), à prix exceptionnels ! Réponse assurée, sérieux et rapide. Demander liste à: Julien Brault, 4 rue Benjamin Moloïse, 91790 Boissy sous St Yon.

13 N° 30281
Vds 520 STE + ext 1 Mo + lecteur ext + Track Ball + joystick + souris + 50 originaux + 50 news + 50 news: 6000 Frs. Téléphoner au (16) 91,42,50,60.

75 N° 30282
Vds 1040 STF + manette + logiciels + bouquins, pour seulement 1800 Frs. Vds sur Amiga logiciels. Contacter Christov Loïc, 1/3 place Stalingrad, 75010 Paris, ou au (1) 48,23,20,65.

71 N° 30283
Vds: F16 Combat Pilot, Metal Master, Croisière pour un Cadavre, Indy Aventure, The Simpsons, Ghunship, Navy Seals: 120 Frs pièce, ou 510 Frs les 7, 199 Frs les 2, ou 3 pour 220 Frs, aux choix. Téléphoner au (16) 50,44,24,41.

93 N° 30124
Vds 1040 STF + câble + impasse Citizen 120D + papier + 50 disks + rallonge joystick, TBE: 2600 Frs + moniteur coul Philips: 3800 Frs. Téléphoner au (16) 48,55,89,21 le soir jusque 19h30. URGENT!

49 N° 30125
Vds news sur ST à tout petit prix (STE/STF), échange possible (news only). Contacter Guillant Gregory, 6 Sq des mimosas, 49610 Murs Erigne.

95 N° 30115
Vds 520 ST + 70 jx env + souris + joystick: 2200 Frs. Contacter Jean-Yves Alberro au (16) 39,88,73,90 ou 20 Bd Mongolfiers, 95190 Goussainville.

37 N° 30116
Vds 520 STFDF + joy + 6 original (Panza, R Type, Pistolet...) + 50 disks (news, utilitaires) + revues + Freeboot, valeur 5400 Frs, vendu 2500 Frs. Contacter Fabien au (16) 47,56,28,79 après 19h.

17 N° 30117
Vds jx ST: Blues Brothers 160 Frs, Another World 160 Frs, Panza 130 Frs, Vds jx SMS: Golden Axe, 170 Frs, Vds Gameboy + Tetris 380 Frs. Contacter Sacha au (16) 46,47,48,65 après 19h.

68 N° 30118
Vds sur ST, originaux: Final Fight 190 Frs, Skid2 150 Frs, Gremlins2 140 Frs, Brat 190 Frs, Night Breed 100 Frs et Panza 150 Frs + Gargoxles Quest 140 Frs. Contacter Olivier au (16) 47,80,63,37.

93 N° 30119
Vds STE (TBE) + Nbrx jx (originaux), valeur 5000 Frs, céder à 2500 Frs, à débattre. Contacter Benjamin au (16) 48,48,45,73 après 18h.

57 N° 30120
Vds imprimante Citizen 1200+: 800 Frs, acheté 1300 Frs, pour cause double emploie. Téléphoner au (16) 87,95,26,02 après 18h, si possède sur région de Metz.

91 N° 30121
Vds jeux STF/STE avec boîte et notice de 50 à 70 Frs (Kult, Ninja Warrior, Les Voyageurs du Temps...) Contacter Hervé au (16) 60,82,38,92.

N° 30122
Vds 520 ST + écran + imprimante + 3 joys + souris + 450 jeux + 5 boîte de range + revues + docs + 40 originaux: 15000 Frs, vendu 6000 Frs, dans le 93. Téléphoner au (1) 48,54,25,41.

64 N° 30111
Vds Atari 520 STE, 2 Méga + 30 disks + 1 joystick, pour 2700 Frs (port inclus). Contacter Patrice au (16) 59,61,17,17.

73 N° 30050
Vends Linx (jamais utilisé), avec 2 jeux, Comlinx, Adapt secteur: 700 Frs. Contacter David au (16) 79,41,16,73 (seulement le week-end).

92 N° 30046
Vds Atari 520 STF + Nbrx jeux + joystick + souris + tapis souris + boite de rangement + magazines, prix: 4000 Frs à débattre. Contacter Beynel Pascal au (16) 47,81,17,36.

94 N° 30047
Serveur minitel, gratuit PA, vente, achat, dia, en direct, échange de DP, etc... Ouvert 24/24, 7/7 au (1) 49,81,09,28 Dépt 94, pour échange contacter moi: Bal Rebelle ou Sysop.

69 N° 30048
Vds 520 STF TBE + Nbrx jeux: 1500 Frs seulement. Contacter Patrick au (16) 78,59,24,03.

51 N° 30005
Vends 520 STE, SC 1425, souris, joy, Nbrx. jeux, boite de rang, manuels utile, le tout en TBE, pour 4000 Frs à déb. Vends Lynx 2, 2 jeux ss garantie: 800 Frs. Téléphoner au (16) 26,36,48,43 après 19h.

PC & COMPATIBLES

ACHAT

94 N° 30343
Ach PC Amstrad, avec joys + souris, lect 3", pour moins de 2500 Frs (clavier + moniteur). Téléphoner au (1) 46,86,56,42.

43 N° 30344
Ach joysticks pour PC (Konix de préférence). Contacter Mathieu au (16) 71,50,19,23.

95 N° 30186
Ach pour PCXT moniteur couleur EGA ou VGA, pour moins de 1000 Frs. Contacter J-Marie au (16) 39,83,78,57 avant 19h.

CONTACT

75 N° 30187
Ech jeux, news PC, aussi utils 3" et 5", cherche contact sur Paris si possible: Wingcom II, Mord V... aussi Amiga. Contacter Chen Michel au (1) 42,06,92,16.

44 N° 30188
Cherche contacts sur PC. Contacter Bidet Arnaud, 154 Bd Laennec, 44600 St Nazaire.

38 N° 30189
PC tous formats, échange Games rapide et sérieux, toutes galaxies, tous styles, tout cool, tous news. Contacter Lamby J-Vincent, 10 rue Dunkerque, 38550 Péage de Roussillon.

59 N° 30190
Ch jx PC, tous Strip poker, Geisha, Emmanuelle, Pane, WWF, Wing of Fury + X. Contacter Mantel Michel 1/42 groupe rénovation, 59160 Lomme; Format 3".

41 N° 30191
Cherche contact PC 5", 360 Ko, possède Moktar, WWF, Gods, Tortues Ninja 2... Vds originaux entre 100 et 200 Frs. Contacter Yoann Du Breuil, 86 rue haute, 41500 Mer.

VENTE

92 N° 30346
Vds jx PC 3": Simcity, Lemmings, T2, King's Quest V, WWF, Wiloixheels, Monkey Island 2, entre 150 et 250 Frs. Contacter Jérémie au (1) 47,86,19,85 entre 17 et 22h.

93 N° 30347
Vds PC 10 III, 5" + souris + carte joystick + jx (Goods, Tank Platon) + utils + moniteur VGA mono, prix 4000 Frs, à débattre. Contacter Vincent au (1) 48,23,76,72.

78 N° 30348
Vds jx PC CGA ou EGA, min à 100 Frs (Préhistorique, Op Stealth, Tortues Ninja...), pour tous renseignement, contacter Patrice, après 18h, au (16) 34,78,44,07.

N° 30349
Vds modem V23 bis, pour PC: 450 Frs. Vds Ordinateur: 300 Frs, Goblins: 100 Frs, Ess Mega: 100 Frs. Contacter Edouard au (1) 43,29,80,48.

69 N° 30350
Vds PC AT 286, 4 Mo Ram, DD 105 Mo, FD 3" et 5" + SVGA coul + ADLIB + 2 joys + souris + Nbrx logiciels: 9000 Frs (- 1 an). Contacter Erwan, après 18h, au (16) 78,56,39,21.

11 N° 30192
Vds: Foot Mania 2, TV Foot, G Courts, Savage, Ikari Warrior en 3": 300 Frs le lot (v: 1000 Frs), 80 Frs l'un (v: 200 Frs). Contacter Mr Pech, 9 rue du Rhin, 11800 Trebes, ou au (16) 68,78,67,59.

94 N° 30193
Vds AT 286 VGA + DD 40 + 2 lect HD + moniteur 102*768 + souris + joystick + Nbrx jeux + 2 Mo Ram + imprimante. le tout pour 10000 Frs. Téléphoner au (1) 45,90,55,29.

85 N° 30194
Vds PC 1640 HD 20, moniteur mono 720*320 + souris + jx (+ de 30) + utils (DAO, PAO...): 7000 Frs. Contacter Nicolas Salomon au (16) 51,05,75,37.

13 N° 30195
Vds jx PC VGA à 270 Frs: Space Quest, Op Stealth, Monkey 2, Longbow, et Monkey Island 16 coul, à 150 Frs, port compris. Téléphoner au (16) 91,65,01,58.

59 N° 30196
Vds jx sur PC 3": Wing Commander 2, Heart of China... Téléphoner au (16) 20,53,05,93 (horaires de bureau.

94 N° 30197
Vds Compq deskpro 286, 1 Mo, DD 40 Mo, VGA coul, lect 5" + 100 disks + manuels: 9500 Frs. Contacter Ne Philippe, 26 rue Royale, 94470 Boissy St Léger, ou au (1) 45,69,26,64.

92 N° 30198
Vds PC 1512 DD 5", coul, DD 20 Mo + joystick + Nbrx jeux et utils: 5000 Frs, à débattre, état neuf. Téléphoner au (16) 47,31,55,93.

44 N° 30199
Vds Nbrx jx sur PC 3" et 5", entre 50 et 70 Frs: Xenon 2, Rick 2, Wing Commander, Test Drive 3. Contacter Viaud Antoine, 1 rue de l'oasis, 44830 Bouaye, ou au (16) 40,65,58,78.

59 N° 30200
Vds PC 2086/8 Amstrad, 640 Ko, DD 32 Mo, lect 3", VGA coul, souris, Windows + jeux + utils + imprimante DMP 3250D: le tout TBE: 7000 Frs, à débattre. Téléphoner au (16) 20,74,23,78 (répondeur).

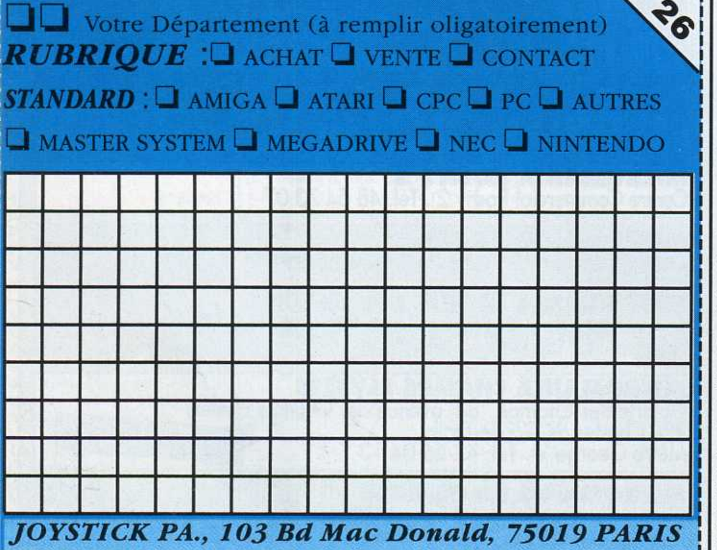
83 N° 30201
Vds jx PC 180 Frs: Night and Magic 3, FS4, Riders of Rohan, Ess Mega Godfather, Links... 3"1/2. Contacter Claude au (16) 94,27,44,76.

31 N° 30202
Vds PC 86, 10 Mhz + écran coul + 3" et 5", 2 Ko Ram + souris + imprimante Citizen + Nbrx logiciels: Works, QB, T Pascal, PCtools... TBE, prix 10000 Frs, céder à 3000 Frs. Contacter David au (16) 61,08,29,31.

75 N° 30205
Vds extension de mémoire 512 Ko, pour Amiga, garantie 8 mois: 200 Frs fixe. Contacter Olivier ou Tatouille au (1) 42,50,05,35 après 19h.

P.A. GRATUITES

Seules les annonces rédigées sur le bon original de ce numéro seront publiées.
Ce bon à découper est valable pour un numéro.
Les annonces de nos lecteurs abonnés, seront prioritaires.
(joindre étiquette d'expédition.)
Nous vous rappelons que la loi interdit la vente ou l'échange de copies.



PETITES ANNONCES
103 Boulevard Mac Donald
75019 PARIS

91 N° 30206
Vds Victor V286C AT 10 Mhz, 640 Ko de Ram, lect Disk 3", 1,44 Mo, DD 32 Mo, compatible EGA, écran monochrome type Hercule (IBM): 4000 Frs, carte VGA Art'line: 1000 Frs. Contacter Pascal, après 20h, au (16) 60,79,40,79.

35 N° 30109
Vds IBM PS1 286, année 91, coul VGA, DD 30 Mo, acheté 16000 Frs + boit d'exwt + port 2 joystick + modem + Works 2 + Nbrx logiciels (Wing Commander 2): 8500 Frs. Contacter Erwan au (16) 99,94,22,39.

38 N° 30074
Vds pour PC 5"1/4 HD: Wing Commander 2, Night and Magic 3 (version Fr), et pour PC 3"1/2 HD: Leisure Suit, Larry 5 (200 Frs pièce). Contacter Sébastien au (16) 76,71,28,63.

76 N° 30075
Vds PC 1512 couleur CGA, 640 Ko, 2 lecteur D 5"1/24 +imprimante. Téléphoner au (16) 35,33,19,61.

17 N° 30076
Vds jeux PC: Golden Axe, Prehistoric, Cisco Heat, Space Ace, Ultima 6: 150 Frs pièce et Wing Commander Mission 1 et 2: 150 Frs. Contacter Mr Loi J-Pierre, 28 rue Frimaux, 17300 Rochefort, ou au (16) 46,87,25,09.

64 N° 30179
vends Nbrx jx sur PC 3"1/2 ou 5"1/4, jusqu'à 1/3 de leur valeur initiale. Contacter Stéphane, du lundi au dimanche, après 18h, au (16) 59,34,78,62.

75 N° 30077
Vds PC 286, 16 Mhz + 20 Mo Ram + EGA couleur + Dos 5 + DD ESDI NEC 120 Mo + Lect 5"1/4 et 3"1/2, parfait état: 6000 Frs. Imp NEC P2200, 24 aiguilles: 1500 Frs. Contacter Seb au (1) 43,70,02,57.

N° 30078
Vends ou Ech Monkey Island (PC 3"1/2) et Panza Kick Boxing (PC 5"1/4) contre jeux du même style. Contacter Bruno au (16) 45,20,07,91 (répondeur laissé un message).

59 N° 30021
Vends jeux PC originaux: CC2, Nord et Sud, Mystical, Grand Prix, Sim City, International Soccer, et plein d'autres, entre 80 et 150 Frs. Contacter Roches V, 31 av JB Lebas, 59590 Wasquehal

N° 30022
Vends PC 1640 moniteur couleur ECD, lecteur 5"1/4, HD 30 Mo + logiciels (Quatroo Works 2 + jeux), prix: 6000 Frs. Contacter M.Lorry au (1) 49,06,45,00 de 10h à 17h.

78 N° 30023
Vds PC 286-12, VGA 800*600 mult.sync, DD 22 Mo, Nbrx jeux, utils, Falcon 3, Wc, Longbow... Prix: 6400 Frs. Téléphoner au (16) 30,50,22,75.

77 N° 30024
Vends Sound Master + logiciels + superbes musiques (carte sous emballage garantie 1 an), 1300 Frs. Contacter Fabrice Hermelin, 2 rue Jean Jouvenet, 77380 Combs-la-Ville, ou au (16) 60,60,87,31.

78 N° 30025
Vds pour PC 3"1/2: Compile Titus Action (Titan, Knight Force, Crazy Car 2, Fire and Forget), le tout 180 Frs, et Préhistorick, Disc, Golden Axe, pour 160 Frs le jeu. Contacter Sébastien au (16) 34,74,26,38.

13 N° 30026
Vds PC 88 écran 16 coul + lecteur 5"1/4 + DD 20 Mo + Nbrx jeux + Dos 3,3 + carte horloge + carte joy: 4500 Frs sur Bouches du Rhône et Sud. Téléphoner au (16) 91,07,10,14 après 19h30.

SEGA MASTER SYSTEM

VENTE

84 N° 30084
Vends jeux Master System (Mickey, Pacmania, Ys...), TBE, de 220 à 300 Frs. Contacter Benjamin au (16) 90,20,64,25 si possible aux heures de repas.

31 N° 30085
Vds SMS + 2 manettes + 8 jx: 1000 Frs à débattre, possède Vds jx séparer. Téléphoner au (16) 61,88,32,52 après 18h30.

84 N° 30086
Vds SMS + 7 jeux (Sonic, Populous, Pacmania...), le tout TBE à 1800 Frs. Vente jeux séparément. Contacter Benji au (16) 90,20,64,25 à partir de 19h30.

76 N° 30087
Vds SEGA Master System + 7 jeux, prix: 1500 Frs, état neuf, matériel acheté en décembre 91. Contacter Laurent Giot au (16) 35,72,10,75 Très urgent !

75 N° 30207
Vds ou Ech jx MS (38 hits). Contacter Eric au (1) 47,82,74,88.

75 N° 30088
Vds jx GG: Monaco GP, Phychic Wold, Golf, Shinobi: 150 Frs pièce, et jx SMS: Alex Kid in Shinobi Wold, Moonwalker: 200 Frs, Sonic: 250 Frs. Contacter Michael au (1) 46,07,45,97 après 17h.

78 N° 30003
Vends SMS + 1 jeu + 2 manettes, le tout 390 Frs (valeur: 990 Frs), Vds jeux MS de 149 à 190 Frs. Téléphoner au (16) 34,87,82,12.

SEGA MEGADRIVE

ACHAT

89 N° 30038
Ach, Ech, Vds jx sur Megadrive + Ach console Gameboy, avec ou sans jx + jx. Contacter Julie au (16) 86,62,27,39.

51 N° 30043
Ech 3 jx Megadrive au choix parmi 10, contre Gamegear. Vds Jx NEC et Megadrive. Ach jeux CD Nec. Contacter Mathieu au (16) 26,64,47,29 prix sympa.

84 N° 30095
Ach Gamegear + 1 jeu à 400 Frs (prix à débattre selon l'état), Ach Mastergear. Contacter le plus vite possible: Ravanier Mathieu, Le Creysselas, 84150 Jonquiétres.

91 N° 30096
Ech J Madden, Football contre Dahna et Ech Marvel Land contre Golden Axe 2 et uniquement contre celui-là. Ach Burning Force pour 150 Frs. Contacter Charles-EDouard au (16) 60,86,27,53

VENTE

29 N° 30097
Vds Gameboy + Gamelight + très Nbrx jeux parmi lesquels: Batman, Castel vania II, World Cup...(jeux pouvant être vendus séparément). Contacter Yanick au (16) 98,56,71,23 prix à débattre.

33 N° 30098
Vds Megadrive très très bon état (+ 1 manette + 1 jeu, sous garantie), avec emballage d'origine, le tout: 1200 Frs. Très urgent ! Téléphoner au (16) 56,47,39,92.

75 N° 30099
Vds (Ach, Ech) news neuves Jap, sur SEGA, prix très intéressant. Contacter Jérôme au (1) 43,74,25,41.

24 N° 30089
Vds jeux Megadrive (Alien Storm, Monaco GP, Whip Rush) + Megaman 3 pour NES Fr. Contacter Stéphane au (16) 53,54,46,88 après 18h, prix à débattre.

75 N° 30090
Vds Megadrive Fr ss garantie + 4 jx (Street, Sonic, etc...) + adapt + manette, prix: 1600 Frs. Contacter Vincent au (1) 42,59,03,96 après 18h.

64 N° 30091
Vds jx Megadrive Jap: Darius II 250 Frs, El Viento 350 Frs, Whip Rush 250 Frs, TBE. Contacter Florestan Ginestou au (16) 59,06,40,67 après 18h.

69 N° 30092
Megadrive Jap + arcade power St + pro 1 + 8 jeux (Sonic, Mickey, SP Monaco GP, etc...), le tout en très bon état, prix: 3000 Frs. Contacter Bertrand au (16) 78,61,09,76 après 18h.

89 N° 30093
Vds Megadrive + 2 manettes + 11 jeux (John Madden, Strider, Crack Down...). Téléphoner au 1(6) 86,75,12,69 le week-end, prix 3700 Frs (valeur 5500 Frs).

59 N° 30094
Vds sur Megadrive: Out Run, T Force 3, Fantasia, Gynoug, Mustang, Ken, Alex Kid, Dinoland, Boxe, Foot, G&Ghosts, Insector x, DJ Boy, Sh Dancer, Gold Axe, SP Invader, entre 200 et 250 Frs pièce. Téléphoner au (16) 20,52,51,15 après 19h.

72 N° 30044
Vends pour Megadrive: The Rvenge of Shinobi, prix à débattre. Téléphoner au (16) 43,85,27,40.

62 N° 30039
Vends Megadrive Jap + 3 jeux (Sonic, Volley, Mag.Boy), prix à négocier. Téléphoner au (16) 78,93,84,51 après 20h.

75 N° 30040
Ech ou Vds jx Megadrive: Altred Beast, Sonic, Wonderboy 3, Street of Rage, Fatal, Jewel-Master, Labyrinth, Joe Montana Foot. Contacter Jérôme au (1) 43,71,41,82.

77 N°30041
Vds jeux Megadrive: Donald, F22, Rolling Thunder: 275 Frs l'un, 750 Frs les 3. Contacter Benjamin au (16) 64,33,38,28

67 N° 30042
Vends jeux Megadrive: Phantazy Star, Shining in the Darkness: 380 Frs, Populous: 270 Frs, Sonic: 220 Frs, Moonwalker, Ishido: 170 Frs. Contacter Marc, en semaine au (16) 88,69,71,81.

77 N° 30001
Vends sur Megadrive: John Madden 250 Frs et F22 Interceptor 300 Frs, état neuf. Téléphoner après 19h, au (16) 60,07,32,33.

78 N° 30004
Vends Megadrive, 6 jeux (Stridek, Sword of Vermillon, Quakshot), avec adaptateur Jap, sous garantie. Téléphoner au (16) 39,13,44,47.

93 N° 30034
Vends su Megadrive Fr, Altereed Beast: 160 Frs, Super Shinobi: 220 Frs, Truxton: 180 Frs. Téléphoner au (1) 43,51,10,58.

93 N° 30035
Vds Megadrive + 2 manettes + Sonic à 800 Frs et 9 autres jeux à 150 Frs pièce, ou Ech contre Super NES + Mario 4 et 2 jeux (Américaine). Téléphoner au (1) 48,57,46,38 URGENT !

95 N° 30036
Vds Megadrive Fr + 10 jeux (Sonic, GP Monaco, Shinobi...)+ adapt Jap + 2 manettes, valeur 5400 Frs, vendu 3300 Frs. Contacter Gregory au (16) 39,91,82,48 après 17h.

30 N° 30037
Vds Megadrive Jap + 6 super jeux: Sonic, Donald, EA Hockey, Street of Rage... + 1 jeu gratos, en excellant état, le tout pour 1700 Frs, port compris, valeur 3190 Frs. URGENT ! Téléphoner au (16) 66,34,39,72.

93 N° 30132
Vds Megadrive (Fr) à 250 Frs. Contacter Jean-Sébastien Tanquerry au (1) 48,66,22,00 ou au 34 av jean Jaurés, 93600 Aulnay ss Bois.

NEC

92 N° 30357
Vds Coregrafx + 16 jeux + 2 manettes + quintupleur, prix: 3500 Frs. Contacter Olivier au (1) 42,70,29,33.

78 N° 30358
Vds PC Engine + jx (PC Kid, Wonder Boy 2...), prix: 800 Frs. Contacter Vincent Fortin, 5 rue Jules Massenet, 78330 Fontenay le Fleury, ou au (16) 34,60,08,02.

75 N° 30359
Vds sur NEC hits: Sokoban World, New Zealand, Marchen Maze, Toys Hop Boy, Shubibi Man, 180 Frs l'un !. Contacter Guillaume au (16) 43,72,81,62 à partir de 18h, uniquement sur Paris.

84 N° 30360
Vds jx NEC de 200 à 250 Frs + 1 jeu SGFX: 1941, à 350 Frs, ou le lot de 5 jx: 1000 Frs. Téléphoner au (16) 90,82,16,77.

92 N° 30361
Vds Coregrafx 2 + 2 manettes + quintupleur + 7 jx (dont F Match Tennis et Devil Crush), valeur: 3000 Frs, céder: 1700 Frs. Contacter Thierry au (1) 46,62,61,03.

77 N° 30362
Vds NEC + 9 jx + manettes + péritel + adapt, le tout: 2500 Frs (Batman, Wonderboy 2, Vigilant...). Contacter Abilio au (16) 60,09,0096 ou 64,33,71,57.

91 N° 30363
Vds NEC + 6 jx, valeur: +2000 Frs, vendu: 1200 Frs ou échange contre Amiga 500. Contacter William au (16) 60,75,91,09.

59 N° 30364
Vds NEC Coregrafx + 4 jx: 1100 Frs, ou échange contre SFC + 1 jeu, ou Neo-Geo + jeu. Recherche jx SFC Jap, entre 200 et 250 Frs. Téléphoner, après 18h, au (16) 27,84,74,72.

93 N° 30365
Vds Supergrafx + 5 jx (S Volley, Ninja Spirit...) + 2 manettes, en TBE, le tout: 1700 Frs. Contacter Denis Dhekaier, 20 rue Louis David, 93170 Bagnolet, ou au (1) 43,61,15,91 après 18h.

12 N° 30208
Ach Marchën-Maze sur Coregrafx, pour environ 100 Frs. Ech Space Harrier, contre un autre jeu NEC. Contacter Francois au (16) 65,70,11,85.

78 N° 30209
Ach Splatter Mouse 180 Frs, sur NEC. Contacter Vincent au (16) 30,53,46,20.

71 N° 30210
Ech Vds jx NEC/CD (Formsoc-, Ys i II III) ou Vds console SGF + CD, avec adapt + quintupleur + 2 manettes + 16 jx, prix: 6600 Frs, YS I II III anglais: 1100 Frs. Contacter Cédric au (16) 85,39,45,64 après 19h.

91 N° 30211
Vds Turbo GT + 5 jx: Cyber, Dragon... Prix: 1800 à 2100 Frs. Vds Amiga 500 + 84 jx + souris + tapis + joy + boite + 7 original. Téléphoner le soir au (16) 69,20,42,29.

75 N° 30212
Vds NEC Coregrafx + 5 jx, val: 2490 Frs, vendu: 1600 Frs + quintupleur et une manette, gratuits. Contacter Texas au (1) 40,50,53,78.

69 N° 30213
Vds jx NEC: Any on the Road, Ordyne, Veigues, Tiger Road, Champion Wresler, 200 Frs la pièce, 350 Frs les deux, 500 Frs les trois. Contacter Josias au (16) 78,69,54,12.

94 N° 30214
Vds jx NEC, (15 jx): Tiger Heli, 1943, P47, Formation Soccer, SSS, Shinobi... Contacter Fabrice au (1) 46,81,42,89.

59 N° 30215
Vds NEC PC Engine + 2 jx (PCKid II, Cybercore) + manette, boite, garantie 11 mois, le tout: 1100 Frs. Contacter Teranthony au (16) 20,27,32,98.

37 N° 30216
Vds NEC PCE + 4 jx (Tennis, TV Sport Foot, Sokoban, Hit the Ice): 1100 Frs, ou Ech contre Megadrive (avec ou sans jx). Contacter David au (16) 47,54,37,44.

78 N° 30217
Vds Supergrafx + doubleur + 8 jx (FM Tennis...), possibilité d'échange contre Famicom + 1 jeu, prix: 2000 Frs. Contacter Anis au (16) 30,95,94,85.

31 N° 30218
Vds Coregrafx + 5 jx (Jakie Chang, Legende of Toma...), prix réel: 2700 Frs, vendu 1600 Frs. Téléphoner au (16) 61,53,29,22.

75 N° 30219
Vds Turbo GT NEC (état neuf) + 4 jx (PCKidd 2, Bloody Wolf, Final Match Tennis, Final Solider) + adapt secteur, prix: 2600 Frs. Contacter Seb au (1) 48,87,41,88.

95 N° 30220
Vds Supergrafx +5 jx (4 jx CGX et 1 SGRX), 1400 Frs, ou échange contre Megadrive Jap + 3 jx. Contacter Philippe au (16) 39,85,90,80 (Paris et Banlieue).

34 N° 30231
Vds 23 jx NEC de 190 à 220 Frs. Contacter Nicolas au (16) 67,75,77,58 le soir.

N° 30139
Vds Coregrafx + Joypad + XE 1 pro + 13 jeux (ss garantie 6 mois), prix 3500 Frs. Contacter Yann au (16) 88,96,87,53 après 19h.

26 N°30072
Vds SGFX + 9 jeux (1941, Aldynes, PCKid 2, Granzort, Ghouls'n'Ghost, etc...), prix: 2800 Frs, vends jx Amiga et Megadrive (F Samouraï, Lotus 2, Another World), à 120 Frs pièce. Téléphoner au (16) 75,46,51,84.

72 N° 30070
Vds NEC GT avec 4 jeux (SSS, Power DR...), le tout en excellant état, pour 3000 Frs. Contacter Simoneau au (16) 43,94,02,29 au poste 15 ou 20.

PETITES ANNONCES
103 Boulevard Mac Donald 75019 PARIS

63 N° 30071
Vds jx NEC: PC Kid 300 Frs, Die Hard 200 Frs, Space Invaders 200 Frs, Winning Shot, Doramone et Sokoban World 180 Frs pièces, quintupleur 140 Frs, Fantasia pour Megadrive 300 Frs. Téléphoner au (16) 73,51,45,32.

27 N° 30027
Vds jx NEC: Cyber Combat Police et R-Type, à vendre au plus offrant. Contacter Pierre, entre 20h et 20h30 seulement, au (16) 32,33,57,90.

39 N° 30028
Vds Supergraphx + 25 jx (Gouls'n'Ghost, Granzork, Raiden...), ou échange contre Amiga 500 + 20 jx minimum, prix: 5500 Frs. Contacter Jérôme au (16) 76,50,29,48 après 7h30 URGENT !

02 N° 30029
Vds Gameboy + Link + écouteurs + sacoche + 5 jeux, environ 800 Frs (au moins), de préférence dans la région Midi-Pyrénées. Contacter Anthony au (16) 62,37,97,56.

91 N° 30031
Vds PC-Engine + 10 jeux: 1500 Frs. Téléphoner au (16) 69,03,42,54 à partir de 18h.

04 N° 30032
Vds Coregrafx sous garantie et 2 jeux, le tout 900 Frs à débattre. Téléphoner au (16) 92,72,53,70 après 18h.

38 N° 30033
Vds lot de jeux NEC à 3000 Frs au lieu de 5850 Frs, ou 200 Frs pièce (18 jeux). Recherche 1941 Aldynes Battle Ace. Téléphoner au (16) 76,50,29,48 après 19h. Achète Silence Debuggers: 100 Frs.

NINTENDO

Achat

75 N° 30366
Ach jx SFC Jap. Vds SGX + 4 jx: 1500 Frs, Coregx + jx: 1000 Frs. Ach, Vds, Vds jx MD (PS 3 et 2, Street of Rage). Cherche Mario 4, Lakers... Contacter Pierre-Etienne au (1) 42,88,67,33 ou 42,55,20,73.

29 N° 30340
Ach Nbrx jx NES, dont: Mario 3, Power Blade, Quantum Flighter, Blues Shadow, maxi: 200 Frs, et Vds S Off Road, D Dragon 2, Bad Dudes, et Duck Tales, 220 Frs. Contacter Franck au (16) 98,03,51,14.

75 N° 30341
Ach SFC + 2 jx: 1800 Frs. Contacter Jean-Luc au (1) 45,39,36,55.

76 N° 30342
Ach jx Famicom de 150 à 300 Frs, si news avec boite. Vds jx sur Amiga et Gameboy. Contacter Xavier, 8 rue des Goélands, 76370 Neuville les Dieppe.

91 N° 30232
Ach Bubble Bobble, ou Mario 3: 200 Frs maxi. Contacter Olivier Charrier, 2 rue du stade, 91330 Yerres, ou au (16) 69,83,92,14 après 17h30.

93 N° 30131
Ach Gameboy et jeux (Tetris, Castelvania, Ducktales, Qix), et boîte de rangement à 250 Frs. Contacter Jean-Sébastien au (1) 48,66,22,00.

CONTACT

95 N° 30233
Ech Gameboy + 4 jx + câble 4 joueurs, contre Gamegear ou autre + jx, ou vend le tout 1000 Frs. Vds Tortues Ninja sur NES 200 Frs. Téléphoner au (16) 39,84,10,16.

95 N° 30234
Ech Rush'n Attack ou Excitoike, contre Double Dragon II. Contacter Toussaint Geoffroy, 4 place des tilleuls, 95000 Jouy le Moutier, ou au (16) 34,21,18,05.

95 N° 30235
Ech Duck Tales GB, contre Nemesis, Robocop 1 ou 2. Contacter Pech Frédéric, 18 allée Mozart, 95370 Montigny.

47 N° 30382
Ech Gameboy sous garantie + 6 jx (Turtles, Maniac...), TBE + piles rechargeable, contre Megadrive + 2 jx en bon état, si possible. Contacter Mat au (16) 53,01,04,26.

N° 30383
Ech Gameboy + jx (Simpsons, Dra Lairs...), contre Coregrafx + 2 ou 3 jx. Contacter Fabien au (16) 30,95,87,59 après 17h.

VENTE

31 N° 30384
Vds Ironword + le quickjoy N-Pro, pour: 300 Frs. Contacter Guillaume au (16) 61,72,07,29 après 18h.

75 N° 30367
Vds SFC + 11 jx, valeur 12000 Frs, vendu à: 5500 Frs. URGENT! Téléphoner uniquement le week-end au (1) 42,93,03,60 et le mercredi au (16) 60,48,53,30.

91 N° 30368
Vds jx pour NES: Tortues Ninja et Kung-Fu (TBE), avec boites et notices: 250 Frs pièce. Contactez moi, au (16) 60,83,92,84 après 17h.

27 N° 30369
Vds NES + pistolet + SMB1 + Duck Hunt + bottiers: 600 Frs. 8 jx entre 200 et 300 Frs. NES Adv: 250 Frs. Contacter Fabrice Débart, 12 ancienne briqueterie, 27720 Dangu, ou au (16) 32,55,19,86 après 18h.

54 N° 30370
Vds jx NES: Batman 250 Frs, Shadow Warriors 280 Frs (port compris). Contacter Thierry au (16) 83,90,10,44.

59 N° 30371
Vds jx sur NES, 250 Frs pièce (Robocop, Trojan, Mario Bross...) Contacter Brice au (16) 28,68,01,22, entre 19 et 20h.

69 N° 30372
Vds 192 Jx NES (Superman 1 à 4, Bomber Man, Tetris 1 et 2, Sonson, 1942, Soccer 1 et 2, les 3 Mario, Mahjong 2, Ninja 1 et 3, Atlantis...). Contacter Marty au (16) 78,31,09,51.

94 N° 30373
Vds NES Nintendo + 4 joys + 29 jx + pistolet + robot, valeur neuf: 15000, vendu: 6000 Frs, prix à débattre. Téléphoner au (1) 46,80,42,40.

32 N° 30374
Vds NES + NES Advantage + 8 jx . Contacter Nicolas au (16) 62,64,40,09 après 21h. Prix 1800 Frs.

N° 30375
Ech, Vds SFC + 4 jx contre Neo-Geo + 2 jx. Contacter Valentin au (16) 26,08,59,88.

78 N° 30376
Vds SFC + 6 jx en TBE, prix: 3490 Frs, si possible dans la région de Paris. Contacter Nicolas au (16) 34,77,32,70.

59 N° 30377
Vds Goem Fight sur SFC: 400 Frs + Game boy + 5 jx: Robocop 2, Double Dragon, Tetris, pour: 700 Frs. Contacter Dubus Grégory, 82 rue de l'Est, 59800 Lille, ou au (16) 20,52,84,58.

93 N° 30378
Ech, Vds Gameboy + 3 jx contre Lynx + jeu, ou Gamegear + jeu, ou alors le tout 500 Frs (val initial 1000 Frs). Contacter Jérémy au (1) 48,68,12,16 après 19h.

75 N° 30379
Vds jx Gameboy à 50 Frs. Cherche contact sur Amiga 500. Contacter Mr Teh Hooi Chueen, 74 rue de Romaivill, 75019 Paris, ou au (1) 40,18,31,69.

04 N° 30380
Vds Gameboy + sacoche + écouteur, encore sous garantie, TBE + Forteress of Fear, prix: 500 Frs. Contacter Florent au (16) 92,83,67,97.

75 N° 30381
Vds Gameboy + 2jx (Chess Master et Gargoyle Quest), pour: 450 Frs. Contacter Limond au (1) 43,22,89,60.

69 N° 30236
Vds Gameboy + 5 jx (Tetris, Super Mario....) + câble Link + casque. Ou 150 Frs le jeu. Contacter Fabien au (16) 78,08,07,43.

95 N° 30237
Vds sur SFC: F Zero Actraiser, Mario 4, Formation Soccer, Ghouls'n'Ghost, Pilot Wing, entre 250 et 450 Frs. Ch Zelda 3, Castelvania 4 ou autres. Contacter Yan au (16) 34,10,35,27.

78 N° 30238
Vds NES avec 7 jx + pistolet + le robot et avec deux manettes, le tout 1300 Frs. Contacter Sébastien au (16) 39,19,52,83 Très urgent !

13 N° 30239
Vds NES neuve + Mario 3 + manettes, pour 600 Frs, port compris, possible échange contre 3 jx Megadrive, ou Coregrafx + manettes, et si possible 1 jx. Contacter Grégory au (16) 90,92,20,91.

75 N° 30240
Vds NES + Nbrx jx (Simons Quest, Zelda 2...) + cartouche 31 jeux + 2 manettes, pour 3000 Frs. Vite !! Contacter Quennec Erwann, 7 rue Louise Thuliez, 75019 Paris, ou au (1) 42,39,47,99.

94 N° 30241
Vds console Nintendo + 2 manettes + 4 jx (dont Mario Bross 3). Contacter Guillaume au (1) 43,76,99,53 prix 1000 Frs.

75 N° 30242
Vds Nintendo 1500 Frs, avec 9 jx, 2 manettes, pistolet. Contacter Geoffrey Bengeloune au (1) 43,71,89,14 le soir à partir de 20h.

54 N° 30243
Vds Gameboy + 8 jx: 1200 Frs ou échange contre Megadrive. Contacter Sylvain au (16) 83,29,35,05 entre 17 et 20h.

95 N° 30244
Vds Nes + 9 jeux + NES MAX et Avantage + pist, TBE (Mario 3 et 1, TMHT...), notices et docs, valeur 4200 Frs, céder à 3000 Frs. Téléphoner au (16) 34,69,86,85 après 18h.

78 N° 30245
Vds console Nintendo + 6 jx (Mario 1 et 2, Ikari Warriors...) + pistolet et robot, le tout 1500 Frs. Contacter Frédéric au (16) 34,80,90,20 à partir de 17h.

77 N° 30246
Vds 8 Bits, état neuf, avec ou sans 12 jx récent: DD2, Bayou, TMHT... valeur: 5800 Frs, vendu 3000 Frs. Contacter Damien au (16) 60,26,18,73.

80 N° 30247
Vds Gameboy + 4 jx + écouteur + câble Link, pour: 900 Frs (+ piles). Contacter Christophe Land, 24 rue Léon Curée, 80800 Corbie.

44 N° 30248
Vds R-Type pour Gameboy: 145 Frs. Contacter Emmanuel Malard, 11 rue du Babillard, 44380 Pornichet.

92 N° 30249
Vds Gameboy: 800 Frs + 4 jx (Dragon's Lair, Tetris...). Téléphoner au (1) 46,23,07,05.

59 N° 30250
Vds NES TBE + 5 jx (Batman, Robocop...) + 3 joysticks + pistolet, prix total: 2500 Frs, céder à 900 Frs. URGENT Contacter Mathieu au (16) 27,61,27,27 (Nord si possible). + rêve Club Nintendo.

87 N° 30251
Vds NES + 5 jx (Super Spike, V'Ball, Bubble Bobble, Zelda 1, Mario Bross 1, TMHT): le tout en TBE au prix de 1000 Frs, possède vente séparée. Contacter Olivier au (16) 55,30,88,08 après 18h.

94 N° 30133
Vds jx NES: Zelda 1 et 2, SMB 1, Rad Racer, G&Goblins, H Alley, TBE, de 175 à 250 Frs, à débattre. Vds Zap: 200 Frs ou le tout 1100 Frs, à débattre. R Paris. Contacter Bernard, après 18h, au (1) 43,74,19,23.

59 N° 30134
Vds Nintendo + 2 manettes + 4 jeux: Mario Bross 1 et 2, Rad Racer, La Légende de Zelda, état neuf, prix: 900 Frs. Contacter Willy au (16) 20,43,57,64 après 18h;

38 N° 30135
URGENT ! Vds jeux NES: Tortues Ninja (250 Frs), et Shadow-Gate version Française (400 Frs). Contacter Nicolas au (16) 76,52,43,59.

92 N° 30126
Vds Gameboy + Lightboy + boîte de rang + Super Mario + F1 Race + Final Fantasy + Tetris + Revenge of the Gator + écouteurs + câble + piles, le tout: 1100 Frs, TBE. Téléphoner au (16) 46,44,38,70.

75 N° 30127
Vds 3 jeux Gameboy neufs (Dragon's Lair...) et Vds autres jeux Gameboy, prix jeux neufs: 1900 Frs, céder à 500 Frs le tout, autres jeux de 50 à 165 Frs. Contacter Yann au (1) 45,89,22,40.

26 N° 30128
Vds Super Famicom + jeux + correcteur couleurs + câbles + transfo + extension, prix: 4500 Frs. Contacter Sylvain au (16) 75,59,59,99.

62 N° 30129
Vds Gameboy TBE, avec Tetris + Batman + Tortue Ninja + Qix + écouteurs + câble Link, prix: 800 Frs. Contacter Christophe au (16) 21,27,83,07 après 17h.

62 N° 30130
Vds sur SFC: Arthur Quest et AT neuf 450 Frs, Joe et Mac 400 Frs, ou échange uniquement contre Lemmings. Contacter David Musial, 10 rue de Beauvais, 62710 Courrieres, ou au (16) 21,76,83,69.

92 N° 30018
Vends, échange, achète jeux pour Super Famicom, Megadravive, Gameboy: Contacter Marc Petitier au (16) 47,50,84,73.

92 N° 30019
Vds jx NES de 150 à 300 Frs, nombreux hits, Vds aussi jx SEGA. Contacter Christophe au (1) 46,24,21,19.

78 N° 30017
Vds Gameboy + Tetris + écouteur + câble Link, prix 400 Frs. Vends Duck Tales 150 Frs, Robocop II 180 Frs, Light Boy 150 Frs. Téléphoner au (16) 34, 77,43,16 après 18h, merci !

73 N° 30020
Vends NES, 6 jeux (Mario 3), 2 Man, le tout en TBE, prix 1200 Frs, vends Gameboy, prix 800 Frs. Contacter Fabien au (16) 79,85,51,49.

Joystick et **Consoles News** sont des publications mensuelles éditées par le Groupe SIPRESS, 103 Boulevard Mac Donald, 75019 Paris.
Tel: (1) 40 35 48 44. Fax: (1) 40 35 16 47.
Associés : Alain KANOUI, Gérard KANOUI, Claude UZAN, Marc ANDERSEN.

Directeur de la publication
Marc Andersen
Rédacteur en chef
Alain Huyghues-Lacour
Rédacteur en chef adjoint
Michel Desangles
Co-Rédacteur en chef adjoint-Rubrique Mac
Henri Legoy
Coordination technique
Claude Lucas

Joystick

COURRIER DES LECTEURS
Michel Desangles
NEWS
Toute l'équipe
JEUX CRACK
Danboss
Danbiss

Consoles News

AHL & aviateur Destroy

Correspondants permanents à l'etranger
Derek De La Fuente (G.B.)
SENDAÏ Publications (USA)
SOFT BANK (Japon)

Mise en page
Pixel Press Studio
LINOS

Secrétariat
Antonio Da Silva
Chefs de Publicité
Marc Andersen
Isabelle Weill
Abonnement et anciens numéros
Huguette Uzan

Directeur des ventes
Promevente-Michel Yatca
(1) 45 23 25 60. Terminal EB6
Modifications de service et reassort
N° vert: (1) 05 19 84 57

Télématique
3615 Joystick
Centre serveur Sipress
Journaliste Télématique
Mic Dax
Sysanim
Poste à pourvoir

Photogravure
RPM, PPO, INTEGRAAL
Imprimé en France
Distribution
Transports Presse.

Publication inscrite à l'OJD.
Commission paritaire N° 70725.
ISSN: 0994-4559. Dépôt légal à parution.

Illustration de couverture
DUNE



Ce numéro comporte un **supplément gratuit:**
L'ECLECTIQUE SUPER VALABLE
Format tabloïde 8 pages, folioté de 1 à 8, EXCLUSIVEMENT pour la diffusion en métropole.


Quand la mission Thunderbolt se trouve confrontée à une armé extra-terreste sans merci, il n'y a qu'une façon de survivre... sortir SPACE GUN. Sauve l'équipage d'un vaisseau cargo qui a été pris en otage par une forme de vie inconnue alors qu'il revenait vers la terre. Détruis ces créatures hideuses à tous les niveaux de ton vaisseau spacial en utilisant tes armes de très forte puissance. Un arsenal impressionnant d'armes "spéciales" est mis à ta disposition, comme par exemple
FREEZE
et
BLADE
et bien d'autres encore.
Dans ta position présente, tu fais face à un assaut interminable... c'est la survie des chasseurs de combat.
Avec SPACE GUN, tu es équipé pour vaincre... as-tu assez de nerf?
SPACE GUN
TAITO
AMSTRAD . ATARI ST . CBM AM
SPACE GUN
TAITO
ocean
OCEAN SOFTWARE LIMITED
25 BOULEVARD BERTHIER . 25017 PARIS